

CONEXIÓN
MANGA
EDITO POSTER
Nº 318
$35.00 MX
$3.75 USD
facebook
CLARIS
UN FENÓMENO MUSICAL
HIPSTERS VS ZOMBIES
MAINSTREAM LETAL
DRAGON BALL SUPER
EL LINAJE SAIYAJIN CONTINÚA
ANDROID APP ON Google play
Available on the App Store
318
$35.00MX/$3.75USD
00318
7 509997 006727



DIRECTORIO

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

JUDITH D.
NOZOMU RODRÍGUEZ
CHIBI-CHÍO
CACHETADA CON GUANTE BLANCO
IZZAKI
ZORRO DE SEDA
ARTHUR WOLF
PAULINA OLVERA
SUNAKO YE-SEUL
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
ALEX B.
YUUHI
AUDRY G
ANGEL & GOJI
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

KAREN MARTÍNEZ BURGOS
DISEÑO GRÁFICO

J. A. DÁVALOS Q.
CALIDAD DIGITAL

YANAI GONZÁLEZ NÚÑEZ
CORRECCIÓN DE ESTILO

JULIO A. AMADOR SARABIA
ILUSTRACIÓN DE PORTADA

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ



EDITORIAL

El tema de las mascotas en Japón es muy recurrente en los mensajes que nos hacen llegar a nuestra casa editorial, desde las dudas má comunes como, si existen o no animales callejeros en Japón, hasta si es verdad que hay negocios que ofrecen servicio de renta de mascotas por hora; si bien muchos de estos hechos son reales y parte de la cotidianidad del archipiélago nipón, también existen mitos en toda la extensión de la palabra, como el que los nipones pueden tener cuantas mascotas exóticas existan (como en los animes), a aberraciones tales como que los perros callejeros japoneses son exportados a China como comida. ¡Falso, absolutamente falso! Ésta y otras dudas –algunas demasiado absurdas, nacidas de la ignorancia colectiva de internet– nos inspiraron a solicitar el auxilio de nuestra querida Esposa Gaijin de cabecera, quien con base en su experiencia viviendo en Japón, comenzará una serie de notas sobre la situación de los animales de compañía nipones, que serán retomadas por nuestros distintos colaboradores en futuros números, los cuales esperamos sean de su agrado.

CONTENIDO



WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM


CONEXIÓN MANGA OFICIAL


CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 318. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. Distribución en D.f. y Zona Conurbada Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través de Arredondo e hijos Distribuidora, S.A. de C.V. Iturbide No. 18-D, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, México, D.F. Distribución Foránea y Locales Cerrados por Intermex. Lucio Blanco No.435, Col. San Juan Tlihuaca, Del. Azcapotzalco, México, D.F. Impresa en México.

BREVES de Conexión Manga

Por Judith D.

CANSADA DE NO TENER EL DINERO SUFICIENTE PARA SOLVENTAR MIS VICIOS DE COLECCIONISTA Y MANTENER MI ESTILO DE VIDA –LLÁMESE PAGAR MIS GASTOS Y COMER–, HE OPTADO POR CONSEGUIRME UN INGRESO EXTRA DE *FREELANCE* (EXTRA A LOS QUE YA TENÍA); LO IRÓNICO ES QUE AHORA MIS APETITOS GAMERS ESTÁN AUMENTANDO, PORQUE NO ME QUEDA TIEMPO PARA JUGAR. ASÍ QUE EN LO QUE ENCUENTRO LA MANERA DE CONTROLAR MI SONAMBULISMO Y JUGAR MIENTRAS DUERMO, VEAMOS QUÉ NOTAS INTERESANTES NOS QUITAN EL SUEÑO EN ESTE NÚMERO, WIIIIIII...

GAKUSEN TOSHI ASTERISK
SE ESTRENA EN OTOÑO

A-1 Pictures hará una adaptación animada de las novelas *Gakusen Toshi Asterisk*, de **Yuu Miyazaki**, que será estrenada a lo largo de la temporada otoñal 2015 y será dirigida por **Kenji Seto** (*Parasite Dolls*, 2003), mientras **Tetsuya Kawakami** (*Fullmetal Alchemist: Brotherhood*, 2009) fungirá como director de animación y diseñador de personajes.



ARINA TANEMURA
PARTICIPA EN EL PROYECTO MULTIMEDIA: IDOLISH 7

A través de una nota en la magazine *LaLa DX*, se ha liberado el dato que pone a la mangaka **Arina Tanemura** (*Full Moon o Sagashite*, 2002) como la diseñadora de personajes responsable para el proyecto multimedia *Idolish 7*, que comprende todo un ecosistema de productos de entretenimiento (anime, apps, música, manga, novela y demás parafernalia) creados alrededor del grupo ficticio, los Idolish 7, y sus peripecias tratando de vencer a la banda rival, los Trigger. Entre la información liberada se nombra al estudio Bandai Namco Online como encargado del juego en colaboración con el estudio Lantis; **Nokoshi Yamada** se encargará de dibujar el manga y la novela estará a cargo de **Bunta Tsushimi**



LIVE ACTION DE AKIRA
YA TIENE GUIONISTA

A pesar del "supuesto" estancamiento del proyecto live action inspirado en la obra magna del mangaka **Katsuhiro Otomo**, *Akira*, se anunció que éste ya tiene guionista oficial. En un comunicado emitido por la compañía Warner Bros., y confirmado por el director responsable del proyecto **Jaume Collet-Serra**, se enlista al guionista **Marco Ramírez** como el encargado de adaptar el mencionado manga a su versión cinematográfica. Marco Ramírez figura como responsable de escribir guiones para series como *Da Vinci's Demons*, *Sons of Anarchy*, y la exclusiva del sistema Netflix, *Orange Is the New Black*. Esta noticia crea una gran incógnita, ya que en un anuncio dado por Jaume Collet-Serra en mayo de este año, se anunciaba que la producción se encontraba estancada, pero el hecho de saber que un guionista de la talla de Marco Ramírez está inmiscuido en el proyecto enciende nuevas esperanzas al futuro en cuanto a la película.

GRAND KINGDOM
NUEVO RPG DE TOMOHIKO DEGUCHI PARA VITA Y PS4

Tomohiko Deguchi, creador del videojuego *Grand Knights History*, está desarrollando una nueva aventura titulada *Grand Kingdom*, RPG táctico en el que el objetivo es controlar a un grupo de mercenarios. El jugador podrá elegir de entre un grupo de países a los cuales ofrecer sus servicios, a fin de dominar a sus rivales. Los diseños de personajes correrán a cargo de **Chizu Hashii**, otrora diseñador de personajes en el proyecto de animación para TV, *Blood+*.



SHOPPING

Por Judith D.

COMPRAS COMPULSIVAS, TARJETAS DE CRÉDITO SOBREGIRADAS Y ACREEDORES TELEFÓNICOS QUE NO TE DEJARÁN DORMIR, LAS MÁS INTENSAS PESADILLAS PARA COMPRADORES INCONTROLABLES SÓLO LAS ENCONTRARÁS CON TU REDACTORA PREFERIDA, EN ESTA SECCIÓN QUE TE HACE COMPRAR MIL Y UN CHUCHERÍAS INNECESARIAS, COMO LAS QUE TE MOSTRAMOS EN ESTE NÚMERO. WIIIIII... TOC! TOC! ¿EH. . . QUIÉN ES? SUS ACREEDORES, SEÑORITA. NOOOOOOOOOOOOOOOO...



GNOMO NINJA DE JARDÍN



Cuando creías que ya tenías la colección de gnomos de jardín más maravillosa del mundo, llega el mortal ***gnomo ninja de jardín*** a asesinar sigilosamente a tus insignificantes gnomitos de gorro rojo, muajajaja... Ya en serio, si eres afecto a estos adornos, este producto te interesará. Este pequeño ser de 30 centímetros de alto está fabricado en resina a prueba de agua e incorpora un par de luces led que iluminan sus ojos al caer la noche. Despreocúpate por cambiar las baterías, ya que funciona mediante un panel solar y una batería recargable. Puedes adquirir este singular adorno a través de la página **quelovendan.com**, a un costo de 29 euros más gastos de envío.



HESTIA, FIGURA A ESCALA 1/7

Fans de la pícara Hestia, protagonista de la serie ***Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon?***, la marca Kotobukiya nos engalana nuevamente con una figura estática de esta diosa loli por excelencia. A una escala de 1/7, fabricada en PVC y con un sutil y hermoso acabado de pintura, es una figura que bien podría resaltar en toda buena colección de anime. Precio de preventa 7,680 yenes; fecha de salida noviembre 2015.





PAC-MAN GHOST LIGHT

Si eres un gamer veterano que aún recuerda con añoranza la era de los píxeles, éste es tu objeto ideal: una lámpara ambiental con la forma de los clásicos fantasmas del videojuego *Pac-Man*. Puedes conectarla vía USB (cable incluido) a tu PC o Mac, y disfrutar de su modo ***Party***, en el que el fantasmita cambiará de color al ritmo de la música que reproduzcas, o dejarlo en modo aleatorio y relajarte mientras cambia a cada uno de sus 16 colores de led. Precio 33 euros, directamente en la página del productor, **paladone.com**

PERSONA 4: DANCING ALL NIGHT (PREMIUM CRAZY BOX)

¡Rompe tu alcancía, rompe tu estado de cuenta, rómpele la cara al vendedor con un fajo de billetes!, porque ha llegado la edición ***Premium Crazy Box*** del videojuego ***Persona 4: Dancing All Night*** para PS Vita. Esta edición incluye, entre otras delicias, el juego, dos discos con el soundtrack completo, –¡¡¡completooooo!!!, nada de sólo ruido de fondo y efectos –, contenido digital exclusivo, caja especial, y si no tienes tu Vita para jugar, también incluye un PS Vita edición limitada. Todo este jugoso manjar gamer será tuyo por sólo 28,980 yenes; adquiérelo en tu página favorita o con tu distribuidor local, pero apúrate que vuelan de las tiendas. ¡Llame ya!





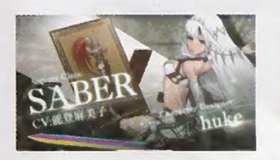


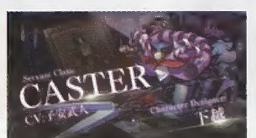
FATE/GRAND ORDER

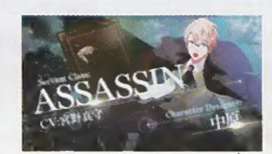
¡LA AVENTURA AHORA SERÁ MÓVIL!

Por Nozomu Rodríguez

TENEMOS ESTUPENDAS NOTICIAS PARA TODOS LOS FANS DE LA FRANQUICIA DE *FATE/STAY NIGHT*, Y ES QUE EL 2015 HA SIDO UNO DE LOS AÑOS MÁS ACTIVOS PARA ESTA SAGA. YA A PRINCIPIOS DE ESTE AÑO PUDIMOS DISFRUTAR DEL LANZAMIENTO DE LA ADAPTACIÓN AL MANGA DEL FANFIC DE **RYOUGO NARITA**, *FATE/STRANGE FAKE*; EN ABRIL, SE ESTRENÓ LA SEGUNDA PARTE DE LA NUEVA TEMPORADA DEL ANIME, *FATE/STAY NIGHT: UNLIMITED BLADE WORKS*; Y, PARA EL INVIERNO ESTÁ PROGRAMADA UNA NUEVA PELÍCULA ANIMADA, CON EL TÍTULO *FATE/STAY NIGHT: HEAVEN'S FEEL*.











Sin embargo, lo que hoy llama nuestra atención es el más reciente videojuego de la saga, un ambicioso proyecto llamado ***Fate/Grand Order***, el cual se estrenó a finales de julio de este año en las plataformas de Android y iOS. ¿Le echamos un vistazo?

¿NO QUÉ NO?

Fate/Grand Order rompe con todo aquello a lo que Type-Moon nos tiene acostumbrados, ¡y de qué manera!, pues, en vez de tratarse de una novela visual, este juego será un RPG en línea con nuevas mecánicas nunca antes vistas en la franquicia y unas gráficas magníficas.

El proyecto, originalmente, estaba planeado para estrenarse entre 2008 y 2009 en la PC, como respuesta de parte de la compañía a las demandas de los fans que pedían nuevas aventuras. Sin embargo, y a pesar de que ya todo parecía estar listo para comenzar con el desarrollo del juego, Type-Moon y, más específicamente, el escritor y guionista **Kinoko Nasu**, decidieron darle un poco más de tiempo y terminaron por adaptarlo en una serie de novelas, llamadas ***Fate/Apocrypha***. Ahora, seis años más tarde, el equipo se encuentra dando los últimos toques a ***Fate/Grand Order***, y, no es por nada, pero, ¡luce genial!
El juego fue anunciado en una conferencia de prensa en Tokio, realizada el 27 de julio del año pasado, en la cual Type-Moon nos dio la primera probadita de lo que este gran título promete.

LA HUMANIDAD ESTÁ EN PELIGRO

La historia se desarrolla en la ciudad de Fuyuki, en Japón, en el año de 2004, a donde han sido enviados, desde el futuro, varios elementos de la Organización de Seguridad Chaldea, después de que el apocalipsis fuera anunciado para el año 2016.

El jugador se pondrá en los zapatos de uno de estos valientes guerreros y tendrá la misión de encontrar qué fue lo que terminó por desencadenar el fin de la raza humana. Por supuesto, peligrosos enemigos aguardan en cada una de las esquinas de la ciudad, sin embargo, nuestros héroes contarán con la ayuda de poderosos aliados, ¡claro!, hablamos de nuevos y poderosos ***servants*** que harán lo posible por proteger el destino de nuestro planeta.

¡ESPECTACULAR!

Si eres de los que aún cree que los juegos para dispositivos móviles son simples y sin creatividad, te aseguramos que ***Fate/Grand Order*** te hará cambiar de opinión, ya que contará con la colaboración de grandes genios del diseño, como **Takashi Takeuchi** y **Hikaru Sakurai**, además de que la historia estará supervisada personalmente por el propio Kinoko Nasu.

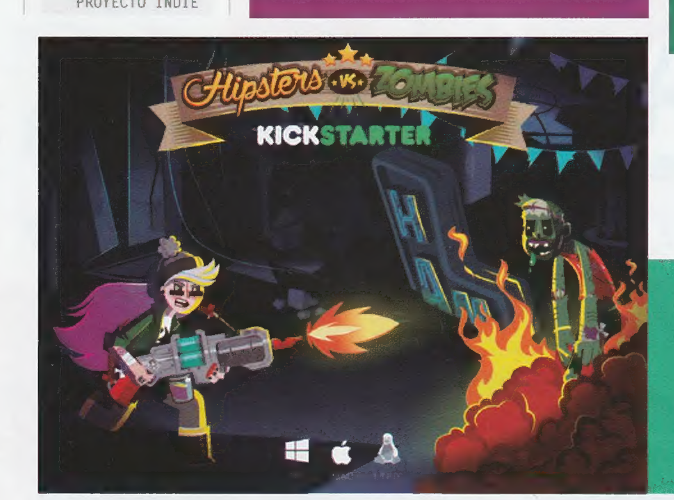
Por si fuera poco, el intro será elaborado por el estudio A-1 Pictures y las actuaciones de voz contarán con el talento de más de 30 seiyuus súper famosos, entre los cuales se encuentran **Rie Tanaka**, **Tomokazu Seki**, **Noriko Shitaya** y **Takahiro Sakurai**.

El ***gameplay*** estará mucho más enfocado al combate, lo cual hará muy felices a todos los amantes de la acción. Sin embargo, si lo tuyo son las historias profundas y los diálogos inteligentes, te podemos asegurar que no quedarás decepcionado, pues **Yuuichirou Higashide**, el autor de las novelas de ***Fate/Apocrypha*** se hará cargo del guion del juego.



HIPSTERS vs ZOMBIES
MAINSTREAM LETAL

Por Nozomu Rodríguez y Cachetada con Guante Blanco



¡EL APOCALIPSIS ZOMBI YA ESTÁ AQUÍ!, LAS CALLES ESTÁN PLAGADAS DE MUERTOS VIVIENTES, TODAS LAS DEFENSAS DE LA HUMANIDAD HAN FALLADO Y LOS MONSTRUOS COME CEREBROS SE HAN APODERADO DEL MUNDO, ¿QUIÉN PODRÁ SALVARNOS?

La respuesta te sorprenderá, pues, en esta ocasión quien tendrá sobre sus hombros la responsabilidad de rescatar a la civilización de su perdición no será un grupo de valientes guerreros armados hasta los dientes, al más puro estilo de ***The Walking Dead*** o ***Guerra mundial Z***, sino una pequeña pandilla de ***hipsters***.

Sí, leíste bien, ésa es la premisa de la más reciente creación del estudio español Arpic Games, un videojuego para las plataformas de Microsoft Windows, MAC y Linux, llamado ***Hipsters vs Zombies***. ¿Por qué no le echamos un vistazo?



HIPSTER HASTA LA MUERTE

En el mes de marzo pasado, la joven compañía con sede en la ciudad de Valencia, España, Arpic Games, sorprendió a propios y a extraños al anunciar que estaba trabajando en un nuevo juego sobre zombis.

Eso no tendría nada de sorprendente de no ser porque este proyecto independiente se ganó, inmediatamente, la atención de fans y prensa especializada por igual, gracias a su hermoso diseño de arte, mecánica de juego veloz y dinámica, pero, sobre todo, por su divertida trama.

¡Piensa rápido! ¿Cuál crees tú que sería el mejor lugar para esconderse durante un apocalipsis zombi? Si elegiste un almacén abandonado o las alcantarillas de la ciudad, ¡felicidades!, tu cerebro ya se habría convertido en el almuerzo de una horda de muertos vivientes.

Los protagonistas de ***Hipsters vs Zombies*** descubren la respuesta a esta pregunta por accidente, pues, mientras el resto de las personas se encontraba tratando de huir de la infección de un extraño virus, ellos disfrutaban de una película austriaca en versión extendida y sin subtítulos en la oscuridad de un cine clandestino. Al parecer, ese plan suena aburrido incluso para los zombis, pues los monstruos pasan de largo sin tocarles siquiera un pelo de su perfectamente cuidada barba.

A partir de ese momento, nuestros modernos héroes se convierten en la última esperanza de la raza humana. Pero no te emociones, a ellos, como buenos hipsters, no les interesa rescatar a personas comunes y corrientes, y mejor se dedican a salvar los tesoros más valiosos de la humanidad, como discos de vinilo, iPhones y ediciones raras de libros que sólo ellos sabían que existían.

LO VINTAGE ES LO DE HOY

Para todos los que aman los juegos de los años 90, ***Hipsters vs Zombies*** les tiene una muy agradable sorpresa, pues revive el género de los ***shoot'em ups*** en 2D al estilo de títulos como ***Contra*** o ***Metal Slug***. Aunque, en esta ocasión, en vez de letales ametralladoras y pesados lanzagranadas, nuestros héroes echan mano de máquinas de escribir, casetes y agujas para tatuar para defenderse de la amenaza zombi. Original, ¿no?

Los personajes también son de lo más gracioso. Por un lado, tenemos a Sugar, una chica muy alternativa, fan del cine de los años ochenta y de los tatuajes; y, por el otro, tenemos a Ulises, un muchacho pelirrojo que no oculta su pasión por los discos antiguos y siempre lleva consigo su máquina de escribir.

UNA PROMESA QUE PODRÍA NO CUMPLIRSE

El sitio web de ***crowdfunding***, ***Kickstarter*** se ha convertido en un estupendo medio para financiar proyectos independientes. Por medio de él, el propio público puede elegir qué productos quiere que sean lanzados. Es por eso que Arpic Games vio en esta página una buena opción para hacer de su juego una realidad.



Aunque este título ha generado una gran expectación entre el público y ha recibido una enorme cantidad de votos en la plataforma ***Greenlight*** de ***Steam***, todo parece indicar que, al menos por el momento, el juego no podrá estrenarse, aun cuando Arpic Games había anunciado que ***Hipsters vs Zombies*** sería lanzado a finales de este año.

Lo único que nos queda es esperar que el proyecto continúe, pues ya queremos disfrutar de este título que promete horas de interminable diversión.



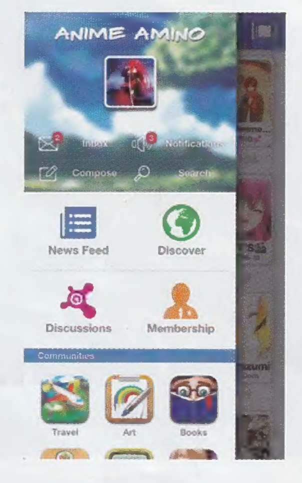
ANIME AMINO

El mundo del anime en la palma de tu mano

Por Nozomu Rodríguez







EL DÍA DE HOY TENEMOS UNA GRAN NOTICIA PARA TODOS AQUÉLLOS QUE GUSTAN DE MANTENERSE SIEMPRE BIEN CONECTADOS CON SUS AMIGOS. SE TRATA DE *ANIME AMINO*, UNA APLICACIÓN PARA VERDADEROS FANS DEL ANIME Y EL MANGA, LA CUAL PERMITE A USUARIOS DE TODO EL MUNDO CONECTARSE PARA COMPARTIR SUS INTERESES. SUENA BIEN, ¿NO? ¡VAMOS A DESCUBRIRLA!

¡Pásale, estás en tu casa!

No cabe duda de que vivimos en la era de las redes sociales. En estos días, no tener una cuenta de ***Facebook*** o ***Twitter*** es exactamente lo mismo que vivir en una cueva en las montañas ya que es por estos medios que las personas se enteran de las noticias más recientes, comparten sus aventuras y hacen amigos.



A pesar de que, dentro de dichas redes sociales, existen varias páginas, grupos y cuentas dedicados a la animación japonesa, nunca antes se había abierto un espacio exclusivo para tratar estos temas. Todo esto cambió cuando, el 22 de marzo de 2012, la compañía desarrolladora de aplicaciones, Narvii Inc. lanzó su aplicación estrella, ***Anime Amino***, para los afortunados usuarios del sistema operativo iOS.

La aplicación tuvo un éxito moderado entre los usuarios durante sus primeros dos años de vida a pesar de ser una propuesta tan novedosa. Aunque ***Anime Amino*** no se convirtió inmediatamente en un hit de descargas, esta época sirvió para que se conformara una especie de sociedad secreta, pues casi nadie sabía de su existencia.

El verdadero boom de esta red social para otakus se dio en marzo de 2015, cuando quedó más que comprobado que el sistema operativo favorito de la comunidad friki es Android, pues en esa fecha la compañía anunció con bombo y platillo que la aplicación estaría disponible en ***Google play***.

A partir de entonces, la comunidad no ha hecho nada más que crecer, pues cada vez más y más usuarios se han sumado a la diversión que esta red social nos ofrece.

Aquí tú mandas

En ***Anime Amino*** puedes encontrar toda clase de información, imágenes, discusiones y encuestas acerca de anime y manga, pero, lo mejor de todo no es eso, sino que todo este genial contenido es generado 100% por los usuarios. Desde el momento en el que creas tu cuenta, puedes comenzar a compartir información sobre tu serie favorita, participar en grupos de personas que comparten tus intereses y, sobre todo, hacer amigos alrededor del mundo.

Por supuesto, lo primero que tienes que hacer para ser parte de esta gran comunidad (después de descargar la aplicación en tu dispositivo móvil, claro está) es crear tu página de usuario. En ella puedes crear álbumes de fotos, hacer publicaciones en tu blog personal, revisar en qué discusiones has participado y checar los perfiles de tus amigos.

Una vez que hiciste esto, puedes enterarte de las últimas noticias, consultar la infinidad de foros dedicados a tus series favoritas y, por supuesto, participar en el chat, en el cual encontrarás a otakus del mundo entero. Genial, ¿no?

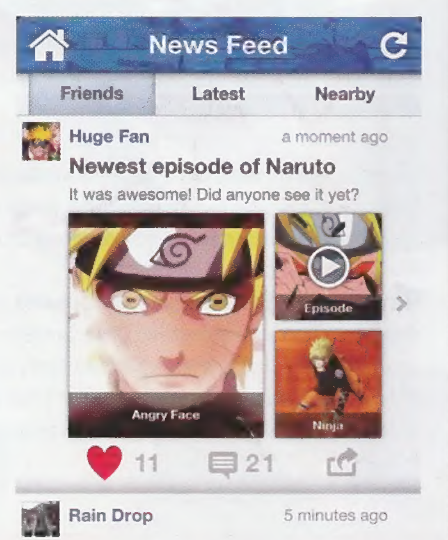
Una comunidad ejemplar

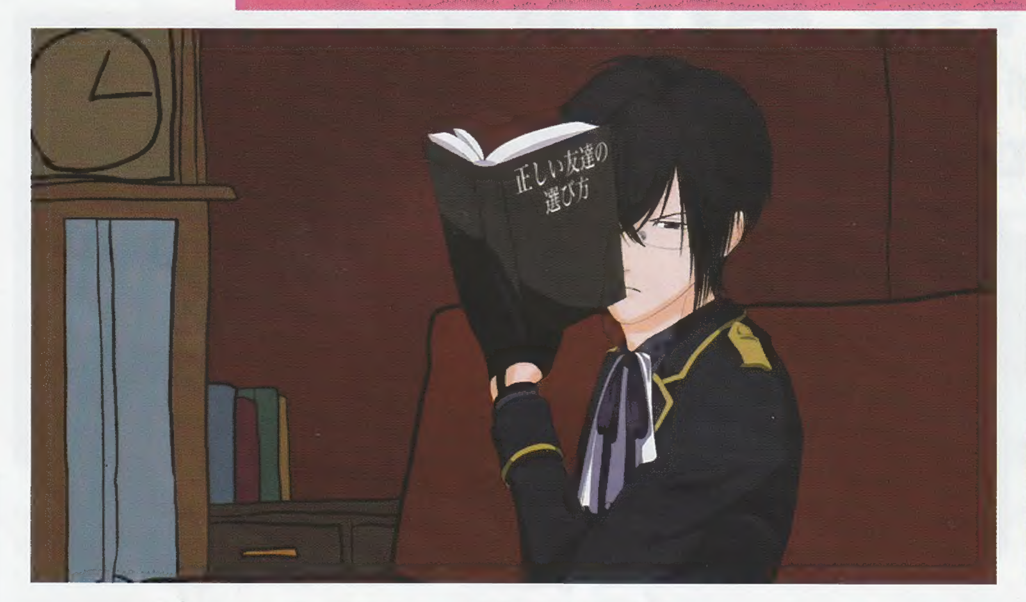
Una de las mejores características de ***Anime Amino*** es que siempre encontrarás gente dispuesta a conocer nuevas personas. El ambiente en el chat, los foros y los comentarios casi siempre es amistoso, cordial y divertido, lo cual garantiza que, en cada sesión, vas a pasar un muy buen rato.

Actualmente, la interfaz de la aplicación sólo está disponible en dos idiomas: inglés y chino mandarín. Pero no dejes que esto te desanime, los menús son sumamente accesibles, de manera que podrás navegar sin ningún problema aunque no hables ninguna de esas dos lenguas. Además, hay una muy importante comunidad de usuarios hispanohablantes de esta aplicación.

Para muestra, un botón: el 3% del total de descargas de ***Anime Amino*** se ha hecho desde nuestro país. Tal vez suene a que son muy poquitas, pero lo cierto es que ese 3% representa más de 30 mil instalaciones por parte de usuarios mexicanos. Y eso no es todo, pues en otros lugares de Latinoamérica también han hecho lo propio. Por ejemplo, en Chile, Perú y Colombia, la aplicación se ha mantenido en el top 100 de descargas desde el momento de su lanzamiento.

Así que, ¡no seas tímido! Por cada segundo que pasas sin participar en la diversión de ***Anime Amino***, te estás perdiendo una gran oportunidad de conocer a muchas personas que disfrutan tanto como tú del maravilloso mundo del anime.











VAMPIRE HOLMES

Por Chibi-Chío

Un detective inútil

DESDE MEDIADOS DE NOVIEMBRE DEL AÑO PASADO COMENZÓ A DIFUNDIRSE LA NOTICIA DE QUE *VAMPIRE HOLMES* TENDRÍA UNA ADAPTACIÓN ANIMADA, LA SORPRESA SE DIO EL 4 DE ABRIL CUANDO SE ESTRENÓ EL PRIMER CAPÍTULO.







Cabe destacar que esta historia está basada en una aplicación de teléfono celular desarrollada por Cucuri para Android e iOS. El creador original del juego es **Yoshinobu Sena**, quien interpreta la voz de nuestro protagonista, el afamado detective Holmes.

La historia se narra en minicapítulos de tan sólo tres minutos donde un detective sin habilidades, cuyo nombre es Holmes, pertenece a una agencia; Hudson es el asistente de este conocido detective de Londres.

Ellos rentan la habitación 462 en los apartamentos Elisabetta, lugar donde supuestamente resuelven misterios. Llegan casos pero no son muy importantes, Holmes se la pasa en la mera flojera y su asistente siempre le dice que salga en busca de trabajo porque están quebrados. Hasta Christina, la casera, los quiere correr por no pagar el alquiler.

Holmes se autodenomina como un ***hikikomori***, su personalidad es oscura y. . . es un vampiro. En fin, es una historia cortita pero divertida que te quitará el aburrimiento por un instante.

Muchos catalogan tanto el anime como la aplicación como "basura", pero sólo uno puede juzgar y tiene la última palabra en cuanto a si le gusta o no.



FICHA TÉCNICA



GÉNERO: misterio, comedia, sobrenatural
IDEA ORIGINAL: Yoshinobu Sena

SEIYUUS:

HUDSON: Nobunaga Shimazaki
HOLMES: Yoshinobu Sena
KIRA: Ayahi Takagaki
CHRISTINA: Ayahi Takagaki



RE-KAN!

Por Chibi-Chío

El don de ver espíritus, el sexto sentido

¿QUÉ HARÍAS SI PUDIERAS COMUNICARTE CON ESPÍRITUS CHOCARREROS Y QUE ÉSTOS TE RESPETARAN Y AYUDARAN EN TU VIDA COTIDIANA? SIN DUDA TODO SERÍA MUCHO MÁS FÁCIL, O TAL VEZ... ¡NO!

Estrenado el 2 de abril de este año, el anime ***Re-kan!*** está basado en el yonkoma (manga de cuatro viñetas) de **Hinako Seta**, publicado por primera vez en el año 2009 en la revista ***Manga Time Jumbo*** como un one-shot. Posteriormente, desde 2010, pasó a convertirse en un manga serializándose en la misma revista. Hasta la fecha cuenta con 6 volúmenes.

Fantasmas por todos lados

Hibiki Amami es una chica que puede ver y comunicarse con espectros. Cualquiera la imaginaría como una sádica, satánica que promueve la maldad, pero no. Amami es tierna y de bondadoso corazón, inclusive muy ingenua. Ver espíritus le ha traído muchas cosas positivas porque ha aprendido de ellos, además de que gracias a su don Amami conoció a más gente; en su opinión ha formado lazos.

Ella ha ingresado a una nueva escuela donde conoce a Narumi Inoue, quien detesta todo lo paranormal y no quiere creer que existe. Han pasado los días y los nuevos amigos de Amami se han ido adaptando a que repentinamente le hable al aire y evite obstáculos invisibles.

Hasta una de sus amiguitas tiene un blog donde sube fotos de los fantasmas que rodean a Amami y es que misteriosamente en las fotos sí se ven los entes. ¡Uy, qué miedo!

Amami tiene otro don, puede comunicarse con los gatos; sin embargo, para su suerte conoce a un lindo gatito, un gato pervertido que sólo quiere mirar las esculturales piernas de las chicas, así como sus pantis —por lo regular husmea en los vestidores—.

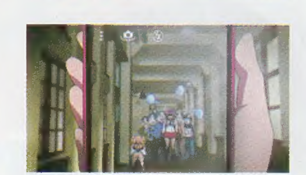
¿Aquí hay amor ?

Inoue y Amami tienen una extraña relación. Amami trata a los vivos y muertos por igual, les da regalos, les hace ofrendas y convive con ellos. En cambio Inoue odia con fervor el ocultismo y todo lo relacionado con éste.

Además, Inoue no quiere cerca a Amami porque es muy miedosita pero siente cariño, por otro lado Amami quiere conocer y pasar más tiempo con Inoue, incluso le hecha indirectas. Será que se le declarará o es una simple amistad. . . porque en serio parece que se aman. Esperemos que ese arroz se cocine y termine bien servido.





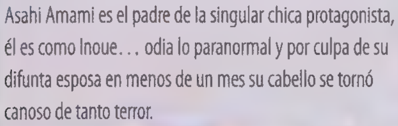




Mezcla de personalidades

Este anime tiene de todo, desde una Amami tierna y una Inoue tsundere, hasta fantasmas enamorados, gatos degenerados y niñas siniestras.

Uehara es una chica linda y muy expresiva, ella tiene un blog donde publica cosas sobre fantasmas (ha captado imágenes de fantasmas sensuales, lo que ha hecho que suban las visitas a su página; sin duda un gran negocio). Esumi tiene una personalidad fuerte, en su "juventud" fue una defensora de los necesitados, muchos la recuerdan como una delincuente que apaleaba a los demás. Makoto es una chica común, de lo más "x", que pasa desapercibida siempre, pero en algunas ocasiones sobresale porque le encanta hacer figuritas siniestras que usa como peluches y adornos.



Asahi Amami es el padre de la singular chica protagonista, él es como Inoue... odia lo paranormal y por culpa de su difunta esposa en menos de un mes su cabello se tornó canoso de tanto terror.

El fantasma samurái, Daihenzamurai, es atento con Amami, la cuida y se siente agradecido por haberla conocido; algunas veces manda mensajes vía celular a las amigas de Amami. Ero-neko es un gato muy lindo, tan ***kawaii*** que te dan ganas de abrazarlo fuertemente... hasta que te das cuenta de que es un pervertido; dan ganas de apalearlo. También hay un tal Yoshida que, según él, es un experto en criptología debido a su experiencia con los misterios del mundo.

En fin, con esta historia no pararás de reírte ya que tiene de todo y para todos. Aunque como todo, siempre hay algo que no deja contentos a los espectadores y es que muchos han criticado la animación por ser sosa, aunque por otra parte a muchos la trama les parece muy divertida, tanto que te sacará del aburrimiento.







FICHA TÉCNICA

GÉNERO: comedia, slice of life, escolar
IDEA ORIGINAL: Hinako Seta
DIRECTOR: Masashi Kudo
DISEÑO DE PERSONAJES: Aoi Yamamoto
GUION: Takashi Aoshima
MÚSICA: Hiroyuki Kouzo
ESTUDIO: Pierrot Plus
EPISODIOS: 13

SEIYUUS:

HIBIKI AMAMI: Ibuki Kido
NARUMI INOUE: Miku Itou
MAKOTO OGAWA: Erii Yamazaki
KANA UEHARA: Riho Iida
KYOUKO ESUMI: M.A.O.
DAIHENZAMURAI: Yoshihisa Kawahara
ERO-NEKO: Kujira



KEKKAI SENSEN

Los ojos que todo lo ven

Por Chibi-Chío

KEKKAI SENSEN ES UN ANIME INSPIRADO EN EL MANGA HOMÓNIMO DE **YASUHIRO NIGHTOW**, PUBLICADO EN LA REVISTA *JUMP SQ* DE SHUEISHA DESDE 2009 A LA FECHA. EN ESTADOS UNIDOS, DARK HORSE COMICS SE ENCARGA DE SU EDICIÓN.



Una ciudad caótica

La trama se centra en la organización Libra, encargada de exterminar los horrores paranormales que aquejan a la ciudad, en busca de igualdad y hegemonía, y es que la brecha entre el mundo normal y el sobrenatural se rompió.

Hace tres años la ciudad de New York era tranquila, pero ahora está llena de terroristas, bandas y religiosos de todo el mundo. La razón es que un día se abrió una puerta y comenzó una invasión de entes provenientes de un mundo extraño; todo se reconstruyó y se colocó una barrera de niebla. Ahora la "metrópoli" está repleta de humanos y seres extraños.

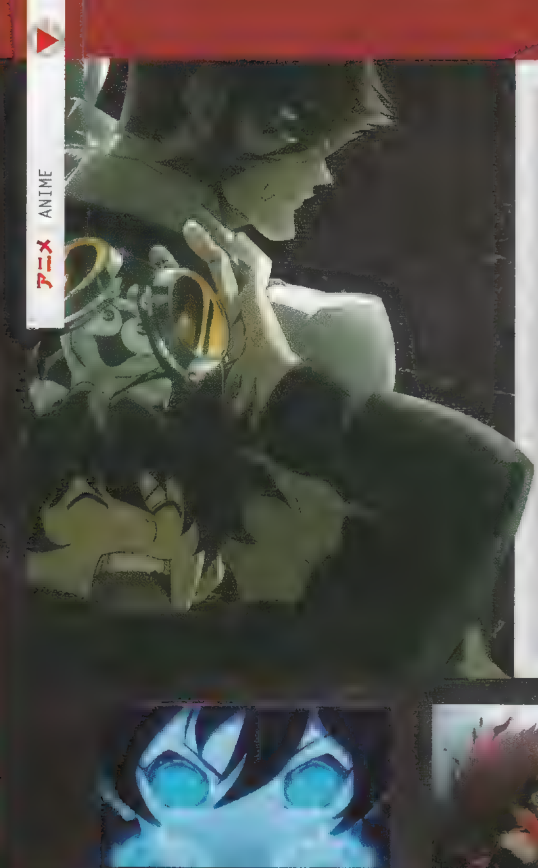
La ciudad de los sueños pasó a convertirse en Jerusalem's Lot, una zona ruidosa y llena de caos, donde es normal que te asalten, engañen, estafen y maltraten; los salarios son míseros y es muy difícil confiar en alguien (cualquier parecido con la realidad es mera coincidencia).

Hay un 50% de monstruos, 20% de variedad desconocida y 25% de humanos; el 5% restante no puede ser visto por ojos normales.

Una vida banal

Nuestro protagonista, Leonardo Watch, es un joven "normal" que anhela convertirse en un reportero, por lo que siempre carga una cámara con la cual capta momentos que quedarán en la posteridad. Este muchachito vive solo, perdió a sus padres y a su hermana cuando la ruptura se dio.

Tres meses atrás, su familia y él llegaron a New York con la esperanza de que Michaella, su hermana, recuperara la movilidad de sus piernas. Lamentablemente fue una ilusión efímera, ya que un ser apareció y la joven con tal de salvar a Leonardo se ofreció para ser raptada. Desde ese instante Leonardo creyó que su vida era insignificante, pero por azares del destino eso cambió.



Libra: el balance de los mundos

Cierto día, Leonardo se encontraba degustando un rico café cuando un mono le robó su preciada cámara; el chico no dudó en perseguirlo, lo raro es que el animalito era muy rápido, iba como a la velocidad del sonido y ningún ojo humano podía verlo, a excepción de Leonardo.

Mientras sucedía la persecución, un monstruo atacó la ciudad y un hombre llamado Zapp Renfro interceptó al chico y lo invitó a trabajar en Libra. Pero, ¿por qué lo invitó a formar parte de tal organización? Pues la respuesta es muy fácil... porque lo confundió con otra persona.

Zapp lo llevó a un lugar súper secreto, donde conoció a Klaus Von Reinhertz, Steven A. Starphase y Chain Sumeragi, quienes se sorprendieron ya que a la persona que esperaban ya había fallecido.

En ese instante, una transmisión interrumpió los programas televisivos, era el rey de la corrupción, Fermt, quien gobierna esa ciudad. Él mandó al mono, quien en su interior tenía un pequeño ente, Leo lo pudo ver y eso sorprendió a los Libra porque era casi imperceptible. Fue entonces que se dieron cuenta que tenía un poder...



Los ojos de los dioses

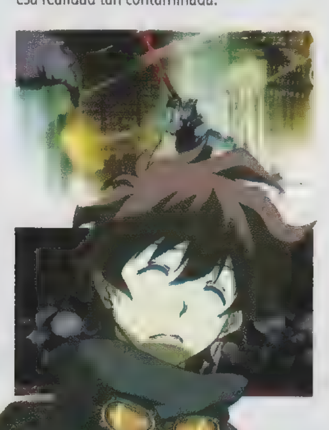
Cuando Michaella fue raptada, el monstruo le ofreció unos ojos; por el miedo Leonardo no pudo moverse y su hermana desapareció, pero él obtuvo los ojos de los dioses. Klaus, al enterarse, le pidió apoyo ya que con su habilidad podrían salvar el mundo.

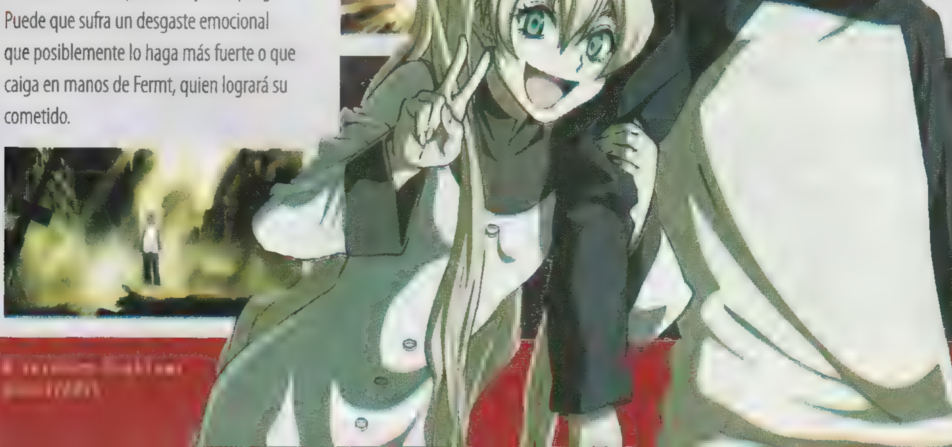
Leo aceptó, sus ahora compañeros le ordenaron dispararle al mono pero él encontró al ser controlador y lo extirpó. Este hecho frustró a Fermt ya que esperaba desmoralizar al chico pero no lo logró.

Al final, el mono y Leo se hicieron amigos, se unió a Libra y ahora tendrá grandes responsabilidades ya que se topará con más seres, más depravación y más peligro. Puede que sufra un desgaste emocional que posiblemente lo haga más fuerte o que caiga en manos de Fermt, quien logrará su cometido.

Fermt no es el único que perseguirá a Leo, sino que existe otro misterio, un joven lo espía bajo las sombras... Un día Leo y el joven se encuentran, lo inimaginable es que ambos pueden ver a seres con una increíble aura carmesí saliendo como alas: vampiros, seres nobles vestidos con alas rojas (como se describen en documentos históricos), pero permanecen como un fenómeno que no puede ser detectado por ningún instrumento óptico o sensorial. La duda es: ¿quién es ese chico?, ¿también posee una vista como la de Leo o lo supera?

Este anime te dejará con ganas de más y más, por eso no debes perdértelo por nada del mundo; puede que no estemos lejos de esa realidad tan contaminada.





FICHA TECNICA

ANIME: shonen
GÉNERO: accion, sobrenatural, ciencia ficcion
IDEA ORIGINAL: Yasuhiro Nightow
DIRECTOR: Rie Matsumoto
DISEÑO DE PERSONAJES: Koji Sugiura y Toshihiro Kawamoto
GUION: Kazunao Furuya
MÚSICA: Taisei Iwasaki
ESTUDIO: Bones
EPISODIOS: 12

SEIYUUS:

LEONARDO WATCH: Daisuke Sakaguchi
KLAUS VON REINHERTZ: Rikiya Koyama
ZAPP RENFRO: Kazuya Nakai
CHAIN SUMERAGI: Yuu Kobayashi
PATRICK: Unshou Ishizuka
WHITE: Rie Kugimiya
GGPF: Akira Ishida
ONSOKU SARU (MONO): Yuuma Uchida

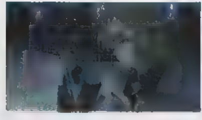
OWARI NO SERAPH

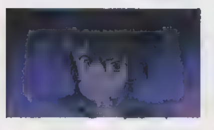
Una Sanguinaria Venganza

Por Chibi-Chío

INSPIRADO EN EL MANGA HOMÓNIMO Y PUBLICADO EN LA *JUMP SQUARE* DESDE 2012, *OWARI NO SERAPH* NOS CUENTA LA HISTORIA DE UN VIRUS QUE ESTUVO A PUNTO DE EXTERMINAR A LA RAZA HUMANA. ESTA ANIMACIÓN SE DIVIDIÓ EN DOS PARTES, LA PRIMERA ESTRENADA EN PRIMAVERA Y LA SEGUNDA SE ESPERA QUE SALGA EL PRÓXIMO 10 DE OCTUBRE.









Un virus mortal

Todo inicia con la imagen de una ciudad destruida por culpa de un virus mortal que fue esparcido e infectó a todos. Aunque la raza humana no fue aniquilada, el virus la redujo, pero ésta no es débil ya que aún queda un 10% de la población.

Y "gracias" a las trompetas del apocalipsis, monstruos raros empezaron a vagar por la Tierra; no obstante Guren Ichinose, teniente coronel del Ejército Demoniaco Imperial Japonés, planea volver número uno a su organización, para ello reúne los restos de la humanidad para tomar control de todo el mundo.

Por otro lado, está la Unidad Directa del Tercer Progenitor Krul Tepes –una hermosa loli vampira–, que comenzó la "protección" de los niños, y es que los infantes menores de 13 años no son afectados por este veneno. Entre ellos se encontraban ocho huérfanos de la casa hogar Hyakuya, dos de ellos: Yuuichirou y Mikaela.

Vivieron varios meses a expensas de los vampiros, como el noble Felid Bathory, quien bebía gustosamente la sangre de Mikaela, a cambio éste recibía todo lo que quería. Mikaela lo hacía para tener comida y sustento, y para que todos sus hermanitos pudieran vivir con una mejor calidad.





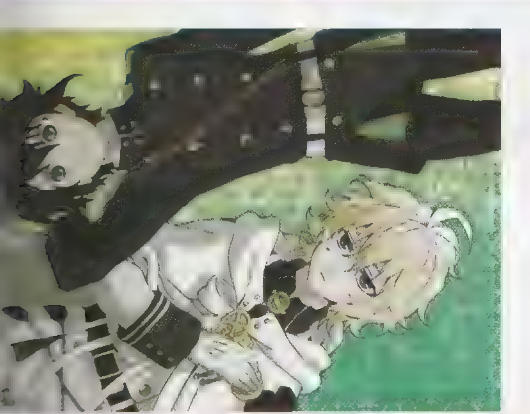
Una familia destruida

Tiempo atrás, Yuu llegó al orfanato ya que no aguantaba su vida, estuvo a punto de ser asesinado por su padre, su madre le gritó que era un niño demoniaco y después la mujer se suicidó. Él no confiaba y no quería confiar en nadie ya que tenía miedo de ser herido y traicionado; sin embargo, la directora le dijo que eran una familia y debían estar unidos. Ahora, con los vampiros aterrándolos, Yuu cuidó más y más de su preciada familia, al igual que Mikaela, el cual sacrificaba todo por ellos.

Pero estos dos no se iban a quedar con los brazos cruzados; cierta noche, Mikaela llegó a casa con un arma y un mapa de la ciudad, estos objetos se los había robado a Felid. Mikaela y Yuu decidieron escapar, despertaron a todos los niños para despedirse de ese mundo. Lograron escabullirse... pero al llegar a la salida se encontraron con Felid. Sus esperanzas se desvanecieron y lo peor vino después.

El sanguinario ser agredió a los niños, matándolos; Yuu disparó un arma pero sin ningún resultado; Mika se despidió de Yuu y atacó al noble... Sin embargo, eso no fue suficiente ya que quedó herido de gravedad. Todo se tornó desolador, hasta que Yuu logró dispararle en la cara a Felid.

Mika ya estaba en las últimas, por lo que le pidió a Yuu que huyera, que las muertes no fueran en vano. El chico no tuvo de otra y corrió sin cesar hasta que se encontró con una tropa. Ellos lo estaban esperando, en especial el teniente Guren Ichinose ya que una profecía había sido escrita: un experimento del orfanato Hyakuya lograría escapar y sería el salvador, el arma para derrotar a tales entes. Así es, Yuu será usado para acabar con los vampiros.



Esto apenas comienza

Ha pasado el tiempo, cuatro años para ser exactos, y Yuu aún guarda en su memoria la escena de aquella noche... Él quiere venganza.

Por ser un chico rebelde, Yuu es enviado a una escuela "normal" por violar las reglas, ya que mató a un monstruo sin el permiso de sus superiores. En la escuela conoce a una chica, quien le dice que ese castigo durará hasta que logre entablar una amistad o consiga una novia.

Yuu no quiere estar ñoñeando en una escuelita, desea enlistarse en la Unidad de Exterminación de Vampiros, pero deberá pasar varias pruebas. Y es que no puede existir una escuela pacífica cuando el mundo se está cayendo a pedazos: el lugar es un área de entrenamiento para la Unidad de Exterminio.

Para poder luchar tiene que obtener un arma maldita y eso se consigue realizando un contrato con algún demonio, lo malo es que si el demonio posee tu cuerpo te convertirás en un monstruo sin inteligencia y devorador de hombres.

Es por eso que necesita una formación completa, especialmente el entrenamiento de su corazón porque los demonios se alimentan de los deseos oscuros de las personas, como la venganza. ¿Será que Yuu logrará conseguir un arma demoniaca para lograr su cometido?

El plus

Te adelantaré que Mika está vivo y no es un simple humano; la mismísima Krul Tepes lo eligió como progenitor... Ése es el dato para que te quedes picado...

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: drama, shonen, sobrenatural
IDEA ORIGINAL: Takaya Kagami, Daisuke Furuya y Yamato Yamamoto
DIRECTOR: Daisuke Tokudo
DISEÑO DE PERSONAJES: Satoshi Kadowaki
GUION: Hiroshi Seko
ESTUDIO: Wit Studio
EPISODIOS: 24

SEIYUUS:

YUUICHIROU HYAKUYA: Miyu Irino
MIKAELA HYAKUYA: Kensho Ono
GUREN ICHINOSE: Yuuichi Nakamura
FELID BATHORY: Takahiro Sakurai
SHINOA HIIRAGI: Saori Hayami

SARUSUBERI –MISS HOKUSAI–

El secreto tras el pincel

Por Izzaki

LA MAGIA, LA ELEGANCIA Y EL MISTERIO DEL JAPÓN ANTIGUO SON LOS ELEMENTOS PRINCIPALES DE ***SARUSUBERI –MISS HOKUSAI–***, UNA PELÍCULA [illegible] NOS ACERCA AL ARTE Y LA VIDA [illegible] DE UNA MANERA FASCINANTE [illegible] ENMARCADA EN EL MANGA DE **HINAKO SUGIURA**, PUBLICADO EN LA DÉCADA DE [illegible] ***NIHON-SHA MANGA SUNDAY***. EL [illegible]



Quizá muchos otakus, que estamos interesados en la cultura japonesa, hemos escuchado hablar del ***Ukiyo-e***, un tipo de pintura tradicional japonesa hecha generalmente en bloques de madera. Alrededor de este tipo de arte se desenvuelve la historia de ***Miss Hokusai***. Así que si te gustan el dibujo o la pintura, esta película te interesará especialmente.









El artista de edo

Nos encontramos en 1814, entonces Edo era la bulliciosa capital de Japón. En sus calles se entrecruzan las historias de samuráis, campesinos, artistas, nobles, comerciantes e incluso seres sobrenaturales. En esta poblada ciudad vive Tetsuzo, artista de Ukiyo-e muy reconocido que firma también bajo el seudónimo de Katsushika Hokusai. El artista, ya alrededor de los 50 años, sarcástico y con un temperamento algo explosivo, pasa su vida en su taller, dedicado a crear impresionantes obras. Algunas de éstas son enormes, llegando a medir 180 metros, y otras tan pequeñas como un par de gorriones adornando un grano de arroz. Pero detrás de estas pinturas hay un secreto: su hija O-Ei, le ayuda e incluso pinta en su lugar, aunque sin firmar nunca ni recibir crédito.

Una chica diferente

O-Ei, de 23 años, es la tercera de cuatro hermanas y destaca porque no es como las demás chicas de su época. Tiene un carácter fuerte, es decidida y heredó no sólo el talento sino lo testarudo de su padre. A veces, su forma de ser le causa problemas, pero de una manera u otra ella logra sobreponerse.

O-Ei es bastante excéntrica y eso se nota también en su manera de pintar, donde usa la perspectiva, el sombreado (entonces elementos innovadores) e integra en su trabajo estilos de pintura occidentales. Se puede decir que nuestra protagonista está siempre envuelta en un aura de misterio.

El arte de Hokusai, ayudado desde las sombras por O-Ei, es tan poderoso que Europa y los pintores más influyentes entonces (Renoir, Klimt, etc.) se ven seducidos por sus trabajos. Esta película se encargará de revelarnos la historia de O-Ei, su familia y amigos, una historia que muy pocos conocen a pesar de ubicar obras de Hokusai, como la tan conocida ***Gran Ola de Kanagawa***.

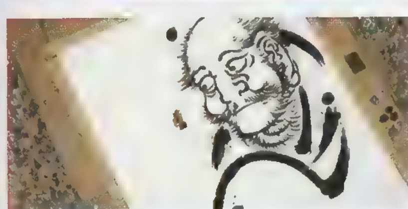
Un estilo que conocemos

Keiichi Hara, conocido por dirigir la serie y películas de ***Crayon Shin-chan***, es el encargado de la dirección de esta película, donde, como dato curioso, la voz de la protagonista fue prestada por **Anne Watanabe**, hija del actor **Ken Watanabe**, al que hemos visto en varias películas de Hollywood como ***El último samurái***, ***Inception*** o ***Godzilla***.

El tipo de dibujo que vemos en ***Miss Hokusai***, recuerda mucho a los trazos que hace un pincel, quedando muy acorde con la temática de la película. Algo curioso también es que desde el primer momento el estilo de la animación y de los personajes nos recuerda a los de Ghibli, y no en vano, pues **Yoshimi Itazu**, animador en jefe y encargado del diseño de personajes trabajó también en ***Se levanta el viento***, de Ghibli y en ***Paprika***.

Cabe destacar también que el soundtrack es bueno y la animación bien lograda, con fondos y paisajes detallados. Se planea exhibir la película en proyecciones y festivales de distintos países, colocándola, al igual que las obras del Estudio Ghibli, como un ejemplo de la calidad de la animación japonesa.







Realidad y fantasía

Se puede decir que la adaptación animada de ***Sarusuberi –Miss Hokusai–*** le hace justicia a la obra maestra de Hinako Sugiura, que no sólo es mangaka sino investigadora de la vida y costumbres de la época Edo, por lo que todos los detalles están más que documentados.

La película mezcla sucesos reales y vida cotidiana con una historia fantástica que la hace una gran opción por si estás buscando algo diferente para ver entre las series y OVAs de la temporada. ***Sarusuberi*** te dejará un buen sabor de boca y hasta una que otra enseñanza.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

FICHA TÉCNICA

: para todo público
: histórico, drama
: Hinako Sugiura
DIRECTOR: Keiichi Hara
: Yoshimi Itazu
: Harumi Fuuki
: Production I.G
: 1

SEIYUUS:

: Anne Watanabe
TETSUZO/HOKUSAI: Yutaka Matsushige
GENJIRO IKEDA: Gaku Hamada
KUNINAO UTAGAWA: Kengo Kora
: Jun Miho
: Miyu Iirino
: Shion Shimizu





JUNICHIRO TANIGUCHI

El misterioso animador ermitaño

Por Nozomu Rodríguez

EL DÍA DE HOY REVISAREMOS LA OBRA DE UNO DE LOS MÁS TALENTOSOS Y FAMOSOS DISEÑADORES DE PERSONAJES DE TODA LA INDUSTRIA DEL ANIME, UNA MISTERIOSA FIGURA QUE SE NIEGA A MOSTRAR SU ROSTRO Y A QUIEN NO LE GUSTAN LAS ENTREVISTAS. HABLAMOS DE **JUNICHIRO TANIGUCHI**, EL RESPONSABLE DE DAR VIDA A VARIOS TÍTULOS DE LOS QUE AHORA DISFRUTAMOS, COMO LAS PELÍCULAS DE *PUELLA MAGI MADOKA MAGICA*, *ANOTHER* Y ALGUNOS EPISODIOS DE *POKÉMON*. ¿TE GUSTARÍA SABER MÁS? ¡ACOMPÁÑANOS!

Mi vida es un secreto

El buen Junichiro nunca ha sido fan de ser una figura pública y, ciertamente, siempre ha huido de las cámaras. Sus compañeros, como **Ume Aoki** (con quien trabajó en la producción de ***Puella Magi Madoka Magica***) al hablar de él, lo definen como una persona alegre, profesional y activa, aunque también señalan que una de sus características más notables es su timidez.

Lo único que él nos ha dejado saber acerca de su historia personal es que nació en la ciudad de Okayama, en la prefectura del mismo nombre, muy cerca de la costa oriental del ***Honshuu***, lugar al que a menudo vuelve para vacacionar cuando tiene un poco de tiempo libre.

Su fecha de nacimiento también es un secreto para todos, pues nunca ha querido responder cuando se le pregunta al respecto. La única pista que nos ha dado es que su signo zodiacal es el de cáncer.

¡Taniguchi, yo te elijo!

La vida de los animadores japoneses no es fácil, eso no es un secreto para nadie. Mucho trabajo, sueldos bajos y largas jornadas, ésa fue la vida del joven Taniguchi durante sus primeros años en esta profesión en la década de los 90. Después de haber participado en varias series animadas de manera anónima durante esa época, las oportunidades pronto comenzaron a tocar a su puerta gracias a su enorme talento y dedicación.

Uno de sus primeros trabajos como jefe de animación llegó en 1997, cuando el estudio de animación OLM Inc. fue elegido para llevar a la pantalla chica la primera adaptación animada de la famosa saga de videojuegos, ***Pokémon***. Ahí, Taniguchi se mantuvo en ese puesto durante toda la primera temporada y su trabajo valió para que la compañía le confiara la dirección de animación de las películas ***Pokémon 2000*** y ***Pokémon 4Ever***, las cuales, aún hoy, son básicas para los pokemaniacos de todo el mundo.



Mucho talento, mucho trabajo

Durante la década pasada, el genial diseñador de personajes se mantuvo muy ocupado, pues, por esas fechas, se unió a la agencia de animadores Dogakobo, la cual ofrece sus servicios a las casas productoras de todo Japón. Bajo este sello, Taniguchi tuvo participación en varias series bastante famosas, como ***Animation Runner Kuromi-chan*** o en el éxito rotundo de ***InuYasha***, en las cuales fungió como jefe de animación.

Entre 2004 y 2006, Taniguchi trabajó en series tan importantes como ***Fullmetal Alchemist*** o ***Genshiken***, lo cual le sirvió para convertirse en uno de los directores de animación más codiciados por los estudios, ya que, poco a poco, sus actuaciones en las series se convirtieron en una garantía de calidad.

En 2007 dio muestra de todo su talento como dibujante, pues en ese año se encargó de dar vida a los personajes de ***XXXHolic***, uno de los mangas más exitosos de las chicas de **CLAMP**. Este trabajo terminó por convencer a los estudios de animación de que Junichiro era todo un experto en dibujar figuras femeninas, lo cual marcó su vida profesional por el resto de su muy fecunda carrera.



La magia del arte

El 2011 fue un muy buen año para Taniguchi, pues fue entonces que saltó a la fama (muy a su pesar) por su rol como animador en jefe del fenómeno mundial, ***Puella Magi Madoka Magica***. Su trabajo, como ya sabrás, fue excepcional. Sin embargo, Shaft (el estudio encargado de realizar la serie) ya tenía grandes planes para él.

Cuando Ume Aoki dejó el proyecto en 2012, Taniguchi se convirtió en su sucesor natural como diseñador de personajes. Fue así que el artista tomó en sus manos la doble responsabilidad de diseñar a los personajes de las tres películas de la saga y, al mismo tiempo, coordinar el equipo de animadores.

Hasta el momento, éste es su trabajo más reconocido y, hasta la fecha, sus dibujos del grupo de chicas mágicas siguen siendo sumamente codiciados en el mercado.

El trabajo más reciente de Taniguchi es ***Gekkan Shoujo Nozaki-kun***, una serie animada que se estrenó en 2014, el cual levantó mucha expectativa entre los fans, precisamente, por los dibujos de este artista.

Continúa la leyenda

Actualmente, Shinichiro Taniguchi se mantiene en activo y ya tiene en puerta varios proyectos que seguramente te sorprenderán mucho por su belleza y calidad. De dos cosas podemos estar seguros: de que la fama de este genial animador seguirá creciendo y de que él se seguirá ocultando de los reflectores que tanto odia.

GENSHIKEN

La vida secreta de los otakus

Por Izzaki

QUIZÁ ES PORQUE NOS SENTIMOS IDENTIFICADOS, PERO LAS SERIES QUE HABLAN SOBRE LOS OTAKUS SIEMPRE TIENEN UN ENCANTO ESPECIAL QUE LAS CONVIERTE EN NUESTRAS FAVORITAS. *GENSHIKEN* ES SUMERGIRSE AL INTERIOR DE LA VIDA Y LOS PENSAMIENTOS DE DIFERENTES TIPOS DE OTAKUS. LA COMEDIA, LAS PARODIAS Y LOS PROBLEMAS QUE CONLLEVA SER OTAKU EN UNA SOCIEDAD COMO LA JAPONESA SON LOS ELEMENTOS PRINCIPALES DE ESTA SERIE QUE MUCHOS RECORDAMOS CON CARIÑO.





Genshiken está basado en el manga de **Shimoku Kio**, publicado por Kodansha de 2002 hasta la actualidad. Posteriormente fue animado, teniendo tres adaptaciones al anime: ***Genshiken***, ***Genshiken 2*** y ***Genshiken Nidaime***, además de un OVA y una novela ligera, que prueban su éxito.

Aceptando a tu otaku interior

Todo comienza con un anime, pero no se trata de ***Genshiken***, sino de la serie que ve nuestro protagonista Kanji Sasahara. Ya tarde para irse, apaga la tele y se dirige a la escuela, la Universidad Shiiou. Como suele pasar, Sasahara tiene que escoger un club al cual pertenecer, pero nada le llama la atención hasta que ve el club de anime y manga, pero no quiere que lo vean como un otaku así que rehúye un poco. Después termina uniéndose mejor al Genshiken, cuyo nombre significa "Sociedad para el Estudio de la Cultura Visual Moderna".

Al principio se siente un poco fuera de lugar, pero cuando ve que en ese club la gente disfruta del cosplay, el anime, el manga, las figuras y los videojuegos al igual que él, decide quedarse, aunque aún participa tímidamente. Junto a Sasahara se une Kousaka, el niño bonito de la serie, quien sale con Saki Kasukabe, una chica que odia todo lo relacionado al mundo otaku, pero se ve obligada a pasar tiempo con el Genshiken para ver al chico que le gusta.

Más que un pasatiempo

Los chicos del Genshiken van a Akihabara junto con Sasahara para darle la bienvenida oficialmente. La misión: comprar doujinshis, la obsesión de Madarame, quien gasta casi todo su dinero en ellos. Aunque Kugayama, que de por sí es tartamudo, evita hablar cuando hay mucha gente, lo que obviamente trae problemas. Más tarde van todos al karaoke, a cantar canciones de anime.

Mientras tanto, Kousaka y Saki van a Harajuku, donde ella compra ropa, y lo toma como si fuera una cita, aunque él no está muy animado. Más tarde, y con toda la pena del mundo, Saki consulta a los chicos del Genshiken sobre el hentai que ha encontrado en casa de Kousaka. Para ellos sentirse atraídos por una chica en 2D es lo más normal del mundo, aunque no despreciarían el poder tener una novia.

Otro día, los chicos van en un grupo a la Comifes (como la Comiket, la más grande convención de anime y manga en Japón) con todo lo que esto implica; las largas filas, el calor, y para colmo Madarame tropieza y se lastima la mano, aunque aguanta todo lo posible con tal de seguir en la convención, hasta que el dolor es demasiado y el servicio médico lo saca en camilla.

Mientras tanto, Sasahara lucha con su vergüenza por comprar doujinshis de contenido subido de tono de su serie favorita: "Kujibiki Unbalance". Pronto cae ante la seducción de los doujinshis y compra muchísimos, e incluso descubre que Haraguchi, uno de los miembros más antiguos del Genshiken, hace manga.



Ohno

Como esto de las peripecias otaku no podía ser exclusivamente masculino, una chica llamada Ohno llega un día al club. Saki, quien para variar está de malas porque los chicos quieren que haga cosplay, no puede creer que una chica esté interesada en el anime y el manga. Ohno, tímida y de largo cabello admite que incluso ha hecho cosplay, lo que alegra a todos, en especial a Soichiro Tanaka, quien de inmediato se ofrece a hacerle un traje con el que la chica participa en un festival de la escuela.

Mientras, Saki anda en tensión porque su exnovio la visita en la escuela y por supuesto no quiere que Kousaka, que está en un torneo de videojuegos se entere.

Conviviendo con Saki

En cualquier serie que trate sobre clubes estudiantiles hay un momento en que dicho club está en peligro de ser cerrado, y en Genshiken no podía faltar, el club está en peligro por falta de actividades. Y sorprendentemente quien termina rescatando el club es Saki.

Poco a poco la chica, aunque no lo admita, le ha empezado a tomar cierta estima al Genshiken y sus miembros, incluso para ganarse a Kousaka se interesa en los videojuegos.

Aunque no por esto su mal humor ha desaparecido, pues no tarda en maltratar a dos chicos interesados en el club, y cuando se queda encerrada con Madarame en la habitación del Genshiken, él muere de nervios, imaginándola en distintos escenarios de visual novel.

Cambios en el club

Un día, por su afán de limpiar el Genshiken, Saki termina haciendo que los ***baneen*** de la feria escolar, y a manera de compensación ella toma el lugar de Ohno en el concurso de cosplay de la escuela. Por otra parte, Sasahara se vuelve el presidente del Genshiken y sugiere que asistan al Comifes como un círculo de doujin. Por si fuera poco, dos nuevos miembros se unen al club: el ruidoso y molesto Manabu Kuchiki y la fujoshi de clóset Chika Ogiue.

Genshiken
CLUB D'ÉTUDE DE LA CULTURE VISUELLE MODERNE



Haciendo el doujinshi

Una vez conseguido el lugar en el Comifes, los chicos se enfrentan al difícil proceso de hacer un doujinshi, con Ogiue y Kugayama dibujando. La fecha límite se viene encima, la paciencia escasea y los problemas aparecen por doquier. El día del Comifes llega y las ventas van lentas, aunque Ohno en cosplay les ayuda mucho.

Relaciones complicadas

Es obvio para todos que Ohno y Tanaka se gustan, pero los dos son demasiado tímidos para confesarse. Saki le sugiere a Ohno que se acerque a él, quizá eso les dé el coraje de pasar a ser más que amigos.

Por otra parte, a Ogiue le gustan otro tipo de relaciones, y una vez que ve a Madarame y Sasahara en una pose comprometedora, su imaginación de fujoshi no puede dejar de imaginar cosas pervertidas. Esto le da inspiración para dibujar su próximo doujinshi.

Presidenta Ohno

Llega el momento de la graduación para Madarame, Sasahara y Tanaka, por lo que Ohno se queda como presidenta del Genshiken con Kikushi y Ogiue como miembros, ya que Kousaka ha estado ausente últimamente, lo que tiene algo triste a Saki.

Ohno se dedica más al cosplay, junto con amigas otaku que vienen de Estados Unidos, mientras Ogiue trabaja en su doujin y los antiguos miembros del Genshiken luchan por encontrar trabajo.

Club de fujoshis

Nuevos miembros entran al Genshiken, esta vez atraídos por un dibujo de Ogiue, pero todos ellos son chicas fujoshis: la animada Rika Yoshitake, la seria y masculina Mirei Yajima y Hato Kenjirou, quien se traviste como una linda chica. A esto se suma Susanna Hopkins, una ruidosa y divertida extranjera. Ogiue está preocupada







de que el Genshiken se vuelva un club de chicas podridas y pierda su propósito original, aunque antiguos miembros del Club lo visitan regularmente, entre ellos Madarame, que se vuelve buen amigo de Hato.

Reencuentros y confesiones en el Comifes

Ogiue y Sasahara se vuelven novios y él se hace su editor, mientras ella trabaja como loca para cubrir la fecha de entrega de su manga, requiriendo la ayuda de todos en el Genshiken, que trabajan como sus ayudantes. El estrés y las peleas no tardan en surgir y entre éstos, Hato confiesa que se traviste porque alguna vez fue discriminado por ser un chico al que le gusta el yaoi.

Ángela, quien regresa a Japón para hacer cosplay junto a Ohno como siempre hacen, empieza a demostrar interés en Madarame, que se siente cohibido ante sus avances, y que en realidad está enamorado de Saki, a quien considera su amor imposible, sobre todo porque ella está con Kousaka.

Ángela se le declara a Madarame, pero Hato interviene salvando la situación. La chica, aún ilusionada se regresa a Estados Unidos con la promesa de volver la próxima convención.

Enfrentando la vida

Con ayuda de Keiko, la hermana menor de Sasahara, y Hato, Madarame al fin logra confesársele a Saki, quien, como era de esperarse lo rechaza, pero el chico se siente bien al por fin haber hablado de sus sentimientos.

Todos, miembros nuevos y viejos de Genshiken, tienen preocupaciones, ya sea Ohno pensando en su próxima graduación y en su futuro con Tanaka, Madarame conciliando sus aficiones con su trabajo, Hato con su identidad. Ogiue con sus nuevos mangas y cada uno sabiendo que ser otaku no quiere decir que no puedan tener otras cosas en la vida.

Otakus por doquier

Quizá antes ser otaku era visto como algo malo o raro, ahora cada vez hay más aceptación hacia el manga, el anime y sus aficionados. Como esta serie nos muestra, ser otaku es toda una forma de vida llena de amistad, malentendidos, grandes dosis de humor, fanservice, romance y mucho más, ¡porque ser otaku es genial y todos en mayor o menor medida somos otakus!

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

FICHA TÉCNICA

ANIME: seinen
GENERO: vida diaria, escolar, comedia
IDEA ORIGINAL: Shimoku Kio
DIRECTOR: Tsutomu Mizushima/Kinji Yoshimoto
DISEÑO DE PERSONAJES: Hirotaka Kinoshita/ Yoshiaki Yanagida
MUSICA: Masanori Takumi/Masaya Koike
ESTUDIO: Production I.G/Palm Studio

SEIYUUS:

MAKOTO KOUSAKA: Mitsuki Saiga
SAKI KASUKABE: Satsuki Yukino
KANJI SASAHARA: Takanori Ohyama
KANAKO OHNO: Ayako Kawasumi
KEIKO SASAHARA: Kaori Shimizu
MITSUNORI KUGAYAMA: Kenji Nomura
HARUNOBU MADARAME: Nobuyuki Hiyama
CHIKA OGIUE: Nozomi Yamamoto
RIKA YOSHITAKE: Sumire Uesaka
MIREI YAJIMA: Yumi Uchiyama
SUSANNA (SUE) HOPKINS: Naomi Ozora


CONEXIÓN MANGA
KEKKAI SENSEN
© Yasuhiro Nightow/Bones/2015


CONEXIÓN
MANGA
OWARI NO SERAPH
© Takaya Kagami, Daisuke Furuya y
Yamato Yamamoto/Wit Studio/2015



LAS **LEYES** DE LA **FÍSICA** EN EL **ANIME** Y EL **MANGA**

Por Lobo

ALGO QUE DISTINGUE AL MANGA DE OTROS TIPOS DE CÓMICS DEL RESTO DEL MUNDO, ES LA FORMA EN QUE LAS LEYES FÍSICAS —GRAVEDAD, MOVIMIENTO, DIMENSIONES FÍSICAS, ETC.— SON ALTERADAS DE FORMA BASTANTE EXAGERADA EN SUS DIVERSAS HISTORIAS, INCLUSO MÁS QUE EN LOS FAMOSOS "*CARTOONS*" DE ESTADOS UNIDOS.

Así pues, ahora analizaremos cómo se usan, o más bien, se rompen las leyes de la física en los cómics de todo el mundo y cómo esto ha influido al anime y el manga desde sus inicios.



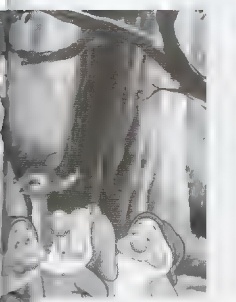
ENTRE LO REALISTA Y LO CARICATURESCO

Básicamente, las historietas de todo el mundo se dividen en dos tipos: las serias, que abarcan aventura, drama, ciencia ficción, terror, etc.; y las cómicas, con aventuras divertidas y muchas veces ridículas.

El detalle interesante de estos dos tipos de cómics es que, mientras los serios siempre están protagonizados por personajes humanos, las historietas cómicas son protagonizadas por "caricaturas" versiones "deformadas" de seres humanos y animales antropomorfos (es decir, con características humanas).

La razón de esta diferencia es que en el cómic serio los protagonistas humanos están "atados" a las leyes físicas; es decir, sólo son "humanos", por lo que no podrán lograr hazañas extraordinarias y esto les hará más difícil el lograr sus objetivos –vencer a un monstruo, capturar a un asesino, conquistar un planeta, etc.–, lo cual hace más interesantes y emocionantes sus historias.

Por otro lado, en las historietas cómicas, el absurdo y el sinsentido son la base principal de sus tramas, por lo que se espera que sus protagonistas, para lograr entretener al público, realicen actos absurdos y físicamente imposibles –saltar muy alto, sobrevivir a una explosión, caer de un edificio sin sufrir daño– y, de alguna manera, el presentar a los protagonistas como "caricaturas" de seres humanos hace más "creíble" que estos personajes absurdos vivan en un "mundo" igual de absurdo, viviendo aventuras insólitas.









ALREDEDOR DEL MUNDO

Esta regla "no escrita" que divide a los cómics "serios" de los "cómicos" la vemos en diversas historietas de todos los países. Por ejemplo, en Europa podemos ver cómics (historietas o tebeos) divertidamente absurdos y caricaturescos, como ***Astérix*** o ***Mortadelo*** y ***Filemón***, llenos de situaciones absurdas, cuyos personajes, si vivieran en el mundo real, morirían en cada aventura (mínimo 50 veces) por todas las cosas peligrosas que les pasan.



Por otro lado, están los cómics serios como ***Corto Maltese***, llenos de aventuras, pero cuyos protagonistas humanos en verdad sufren para salir vivos de todos los peligros a los que se enfrentan, pues, a fin de cuentas son "sólo humanos" cuyos cuerpos están regidos por las mismas leyes físicas que nosotros en el mundo real.

En nuestro continente, la cosa no difiere mucho. En México existen cómics absurdamente graciosos, como ***La Familia Burrón***, con dibujo caricaturesco, y aunque la trama está basada en las desventuras de una familia de clase media baja mexicana, éstas son exageradas de forma cómicamente absurda y ciertamente las leyes de la física son "violadas" más de una vez.

Sólo por poner un ejemplo, en cierta ocasión Borola Burrón, la protagonista, con tal de verse más delgada se sometió a una operación en donde le quitaron todo el esqueleto, sólo quedando el "vil pellejo", algo que en la vida real es imposible.

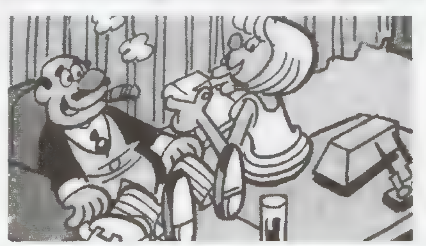
Sin embargo, es en Estados Unidos donde las leyes de la física son alteradas de manera radical en diversos cómics y cartoons.

En este país, los personajes cómicos caricaturescos han existido desde hace décadas, no sólo en las tiras cómicas y los cómics, sino en los cartoons, con seres tan populares a nivel mundial como los ***Looney Tunes***, personajes para los cuales las leyes de la física simplemente no existen, pues vemos cómo son aplastados, desmembrados, estirados, etc., sin que sufran ningún daño físico permanente.

Por otro lado, tenemos a los personajes de cómics serios como ***Tarzán*** o ***Mandrake***, los cuales, aunque logran hazañas increíbles no dejan de ser humanos.

Sin embargo, en EU se rompió un poco la regla de dividir a personajes cómicos de serios, algo que hizo primero **Walt Disney** en su película ***Blancanieves y los Siete Enanos***, pues mientras que Blancanieves, el Príncipe Azul e incluso la Reina Mala, eran humanos, tanto en la forma en que eran dibujados como en su comportamiento, los Siete Enanitos no sólo eran personajes caricaturescos, sino que sus cuerpos eran capaces de "deformarse" con la misma facilidad que personajes como Bugs Bunny.

No obstante, con el surgimiento de los superhéroes las leyes de la física en el cómic fueron alteradas para siempre. Ahora héroes como Superman o la Mujer Maravilla, a pesar de su apariencia humana, eran capaces de proezas sobrehumanas, algo que lograban gracias a que al inicio de sus respectivas historias se explicaba cómo habían obtenido los "poderes" que los volvían "humanos superiores" que no estaban atados a las leyes de la física, como el resto de los mortales.







EN JAPÓN

De hecho, el cómic estadounidense –y en cierto grado el europeo– influyeron en gran medida en la forma en que los personajes de manga –tanto serios como cómicos– fueron creados, después de terminada la Segunda Guerra Mundial y durante la ocupación de Japón por parte de las fuerzas militares de Norteamérica.

Al principio, los personajes de manga eran una reinterpretación de los personajes de cómics y caricaturas norteamericanos –con un muy japonés punto de vista–, siendo **Osamu Tezuka** el primero en usar este tipo de dibujo "estilo cartoon" en historias como ***Astroboy*** o la ***Princesa Caballero***.

Extrañamente, aunque muchos de los personajes de los primeros mangas eran dibujados de forma caricaturesca, sus aventuras para nada eran cómicas, sino bastante dramáticas, como lo demuestran series como ***Kamui, el ninja desertor*** y ***Cyborg 009***.

Aun así, los personajes de estos mangas eran capaces de lograr hazañas sobrehumanas, como saltar de un edificio a otro de manera fácil o luchar contra varios enemigos a la vez y vencerlos con relativa facilidad.

Es decir, los personajes de los primeros mangas eran una extraña mezcla de cómic serio –aventuras dramáticas– con historieta cómica –personajes caricaturescos capaces de realizar acciones físicamente imposibles y por lo mismo absurdas–, una mezcla que nunca se había hecho, al menos no de esta manera radical, en los cómics y caricaturas del resto del mundo.

Por supuesto, al igual que con los superhéroes de Estados Unidos, muchos de estos personajes de manga trataban de dar una "explicación lógica" por la cual podían desafiar las leyes naturales. Por ejemplo, Astroboy no es "humano" sino un niño robot y en el caso de ***Cyborg 009***, los protagonistas son humanos "mejorados" por medio de la cibernética, por lo que estos seres "robotizados" no están apegados a las leyes naturales y físicas que "encadenan" a los humanos comunes y corrientes.

Sin embargo, aun en los llamados "mangas serios", los "simples humanos" eran capaces de lograr acciones sobrehumanas, propias de superhéroes o personajes cómicos de cartoons, tales como correr muy rápido, tener gran fuerza y resistencia física, o una agilidad increíble, sin ninguna "explicación lógica" de cómo lograban estas habilidades "superhumanas" más que su arduo entrenamiento y gran fuerza de voluntad para lograr sus objetivos.

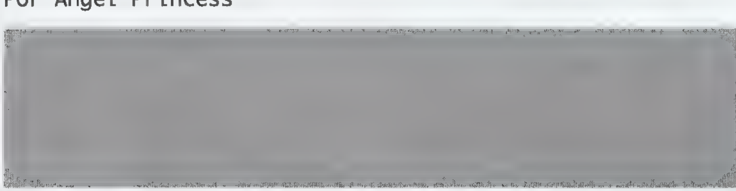
Desde historias deportivas como ***Capitán Tsubasa*** hasta animes de peleas como ***Saint Seiya,*** hemos visto a estos personajes que, siendo sólo humanos, son capaces de ignorar y destrozar todas las leyes físicas existentes, pero de esto terminaremos de hablar en el próximo número.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!



LAS OLIMPIADAS DE 1964 EN JAPÓN

Por Angel Princess



TODO EL MUNDO YA SABE QUE LA CIUDAD DE TOKIO SERÁ LA SEDE DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS DEL AÑO 2020.

SIN EMBARGO, LO CIERTO ES QUE ÉSTAS NO SON LAS PRIMERAS "OLIMPIADAS JAPONESAS", PUES EN ESTE PAÍS SE CELEBRARON LOS XVIII JUEGOS OLÍMPICOS EN 1964, LOS CUALES FUERON MUY SIGNIFICATIVOS PARA EL PAÍS DEL SOL NACIENTE, POR VARIAS RAZONES.

CUENTA LA HISTORIA...

A principios del siglo XX, Japón fue elegido para llevar a cabo los Juegos Olímpicos de 1940, los cuales no se realizaron debido a la guerra entre este país y China, y al inicio de la Segunda Guerra Mundial.

Tras la derrota de Japón por parte de las Fuerzas Aliadas, al pueblo nipón le costó muchos años volver a ganar la confianza internacional y de hecho, tuvieron que pasar 24 años para que Japón volviera a ser elegido para organizar las Olimpiadas, en este caso las de 1964.

Para Japón, el que su país fuera elegido para organizar las Olimpiadas era la perfecta oportunidad de demostrar que eran una nación económica y laboralmente autosuficiente.

Así pues, el gobierno nipón asignó un presupuesto de 1,800 millones de dólares –que se elevó al final a 3,000 millones–, para llevar a cabo varias obras de remodelación en la ciudad de Tokio, que sería la sede de las Olimpiadas.

Varios grupos de obreros (organizados en cuatro turnos de trabajo ininterrumpido) se dedicaron a labores tales como crear una Villa Olímpica –la primera de la historia de las Olimpiadas–, en donde se albergarían los medios de comunicación.

Pero, sin duda, el reto más grande fue la remodelación del Estadio Nacional Japonés construido en 1958 para celebrar en él los Juegos Asiáticos. Los arquitectos **Arata Isozaki** y **Enzo Tange**, fueron los encargados de llevar a cabo las obras de remodelación de esta gran edificación, gracias a lo cual, el ahora llamado Estadio Olímpico Nacional, logró tener una capacidad para 60,000 espectadores.

Además, Japón se esforzó en demostrar que poseía la tecnología necesaria para hacer que las Olimpiadas del 64 fueran llamadas las "Olimpiadas de la electrónica".

Así pues, éstas fueron las primeras Olimpiadas transmitidas vía satélite, y con imágenes a todo color, a Europa y América. Por si esto fuera poco, en estos Juegos Olímpicos se usaron, por primera vez, la cámara lenta y las computadoras para determinar, con mayor precisión, si un atleta había ganado un evento o roto una marca mundial.



EL DÍA DE LA INAUGURACIÓN

El día 10 de octubre de 1964, la Antorcha Olímpica hacía su recorrido final dentro del Estadio Olímpico Nacional, llevada en alto por el atleta de 19 años **Yoshinori Sakai**, también llamado "El bebé de Hiroshima", por haber nacido el mismo día en que la bomba atómica destruyó esta ciudad.

Aunque Indonesia, China y Sudáfrica no asistieron a este evento, en las Olimpiadas del 64 hubo un total de 93 países –14 de los cuales participaban por primera vez en un evento olímpico–, representados por 5,151 atletas, 678 de los cuales eran mujeres.

HECHOS SIGNIFICATIVOS

Muchos atletas se distinguieron en este evento, entre ellos **Larisa Latynina**, gimnasta ucraniana que, con 30 años, se retiró como las grandes en estas Olimpiadas al cosechar dos medallas de oro, dos de plata y dos de bronce.

En baloncesto los Estados Unidos ganaron la presea dorada, aunque no sin ciertas dificultades, pues sus jugadores afroamericanos se negaron a participar en estas Olimpiadas. En cuanto al boxeo, uno de los momentos más destacables fue cuando un joven **Joe Frazier** –quien con el tiempo se convirtió en Campeón Mundial de Peso Completo– ganó la medalla de oro.

Por último, el maratonista de Etiopía **Abebe Bikila** ganó este evento, convirtiéndose en el primer atleta en ganar el maratón en dos Olimpiadas distintas, siendo la anterior la de Roma 1960.

Sin embargo, no todo fue alegría en estas Olimpiadas, sobre todo para los atletas nipones.









¿GANAR O MORIR?

En las Olimpiadas de Tokio del 64, por primera vez se permitió incluir al voleibol, gracias a lo cual el equipo femenino de voleibol japonés conquistó el oro olímpico al vencer en la final a sus contrincantes de la antigua URSS.

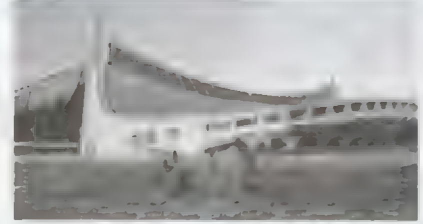
No obstante, esta victoria para Japón se vio opacada por un trágico incidente. Al igual que con el voleibol, se permitió por primera vez que el judo —deporte nacional de Japón— formara parte de estas Olimpiadas.

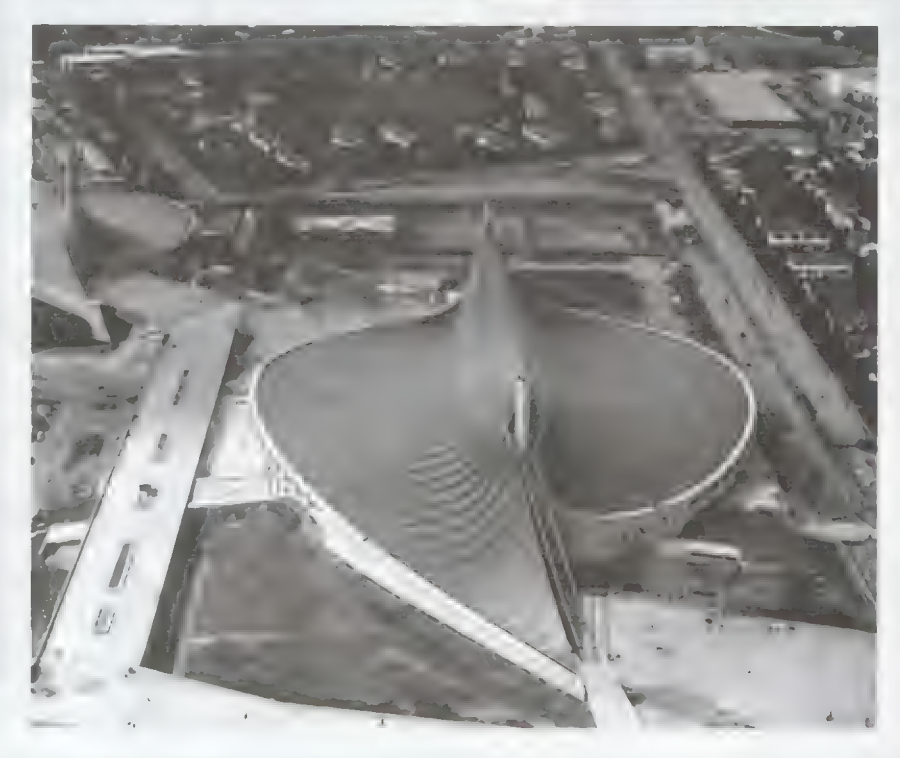
Como creadores de esta disciplina marcial, los japoneses estaban seguros de la victoria de su representante, el excelente judoka **Akio Kaminaga**; sin embargo, éste fue derrotado, a los nueve minutos de combate, por su rival, el holandés **Anton Geesink**, lo que provocó que el judoka nipón terminara suicidándose poco tiempo después, por sentir que le había fallado a su pueblo.

Igual de trágica es la historia del maratonista **Kokichi Tsuburaya**, el cual, a pesar de haber ganado la Medalla de Bronce en este evento, sintió que para él era una "derrota" al no haber conseguido el oro para su país, por lo que se sometió a un arduo entrenamiento los siguientes años para así ganar la medalla de oro en las Olimpiadas de México 1968. Sin embargo, la presión en la mente y el cuerpo de Tsuburaya fue tal, que terminó suicidándose en 1967, un año antes de las Olimpiadas.

LO QUE IMPORTA ES COMPETIR

El 24 de julio del 2020 Tokio inaugurará sus segundos Juegos Olímpicos, los cuales se espera asombrarán al mundo y sólo esperamos que esta vez los atletas nipones tomen más en serio la frase "no importa ganar, sino competir", para que no se repitan trágicos eventos como los que originaron las Olimpiadas de Tokio de 1964.

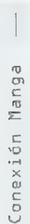




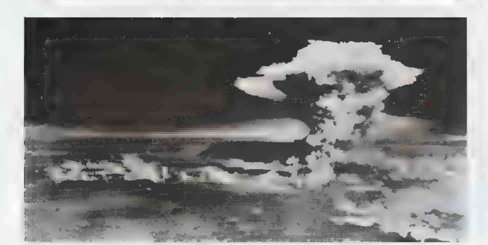
NAGASAKI

UNA CIUDAD EN BUSCA DE LA PAZ

Por: Arthur Wolf



LA MAYORÍA DE LA GENTE RECUERDA LA BOMBA ATÓMICA QUE DEVASTÓ HIROSHIMA, PERO POCOS RECUERDAN A NAGASAKI, SEGUNDA CIUDAD NIPONA QUE SUFRIÓ LOS HORRIBLES EFECTOS DE ESTA DEVASTADORA ARMA DE DESTRUCCIÓN.



DE PEQUEÑA VILLA A ENORME CIUDAD PORTUARIA

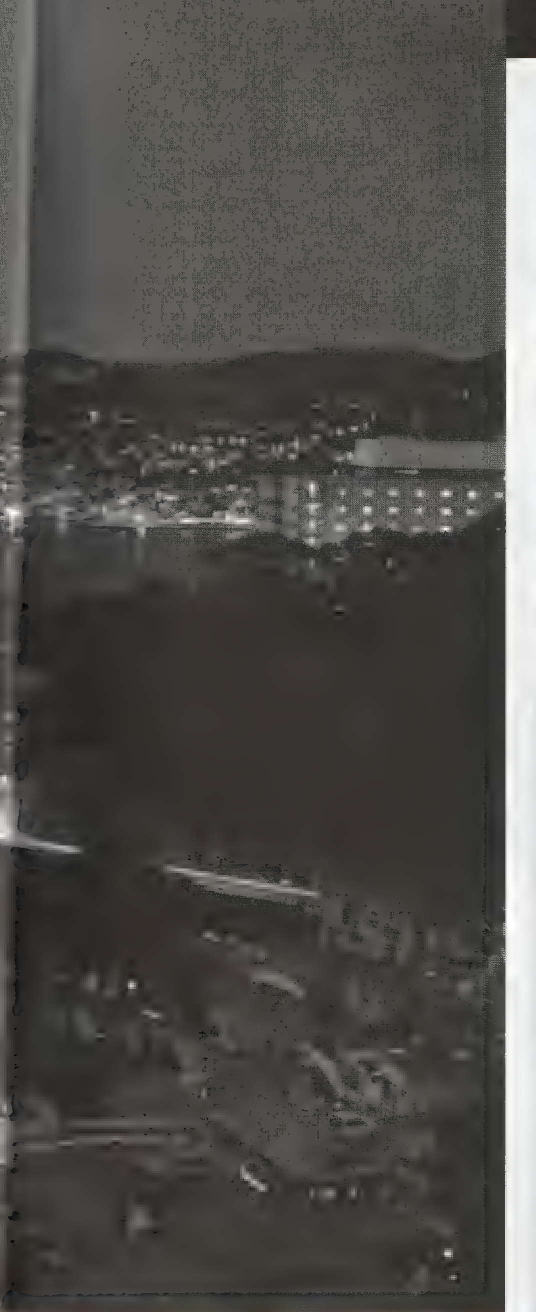
En la antigüedad, Nagasaki no era más que una pequeña villa de pescadores, pero eso cambió con la llegada de los viajeros portugueses a costas niponas en 1543. Fue en 1571 cuando Nagasaki renació como importante ciudad portuaria, convirtiéndose en el principal punto de comercio entre Japón y los países extranjeros.

Sin embargo, a principios de la Era Edo, temiendo la "mala influencia extranjera" el Shogun **Ieyasu Tokugawa** prohibió todo contacto entre Japón y cualquier otra nación, o casi cualquier otra nación.

En el año 1641, el shogunato Tokugawa permitió a los holandeses instalarse en la isla artificial de Dejima, en la bahía de Nagasaki, al comprobar que Holanda sólo buscaba un intercambio comercial y no cultural con Japón. Así pues, Nagasaki se convirtió por casi dos siglos en el único punto de contacto entre Japón y el "mundo exterior".

Con la reapertura de Japón al resto del mundo, durante la Restauración Meiji en 1868, la prosperidad de Nagasaki fue absoluta, siendo su mayor industria la construcción de navíos, tanto de comercio como buques de guerra y de hecho, a principios del siglo XX, la fábrica de armas Mitsubishi puso en esta ciudad su base principal.

Los habitantes de Nagasaki no sabían en ese momento que su decisión de convertir su ciudad en una de las principales proveedoras de armas para Japón, sellaría de manera trágica el destino de sus descendientes en las próximas décadas.





LA CAÍDA DEL "HOMBRE GORDO"

El 6 de agosto de 1945, Estados Unidos dejó caer una bomba atómica, llamada "Little Boy" ("Niño Pequeño") en la ciudad de Hiroshima, devastándola.

Ante la negativa del gobierno nipón de rendirse, las Fuerzas Aliadas buscaron, tres días después, un nuevo blanco nipón para dejar caer una segunda bomba, con dos veces más poder que la primera, por lo cual –en una suerte de horrible humor negro– se le dio el estúpido nombre de "Fat Man" ("Hombre Gordo").

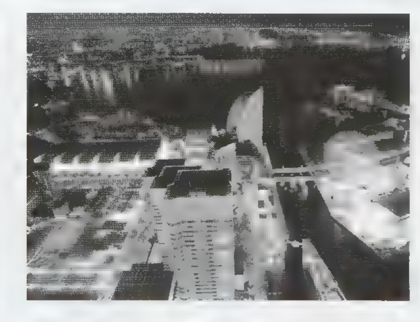
El Mayor **Charles W. Sweeney** piloteó el bombardero B-29 llamado Bockscar, la mañana del 9 de agosto de 1945, con la orden de arrojar la bomba Fat Man, ya fuera en la ciudad de Niigata o la ciudad de Kokura, pero esto fue imposible por el mal tiempo, por lo que Sweeney se decidió por el tercer blanco, la fábrica de armas Mitsubishi en Nagasaki.

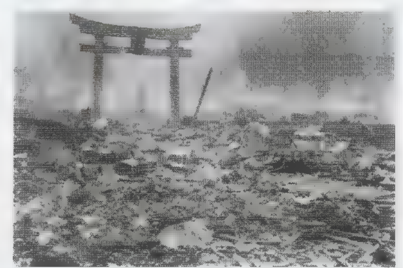
A pesar de encontrarse con un cielo cerrado por las nubes, la bomba fue arrojada sobre Nagasaki, fallando su blanco principal –la fábrica Mitsubishi– por más de 3 kilómetros, explotando finalmente a las 11:02 horas de la mañana, a 500 metros encima del Valle Urakami, justo arriba de su catedral.

Aunque el poder de Fat Man era mayor que el de Little Boy, la devastación en Nagasaki no fue tan "grande", debido al gran terreno montañoso en donde se ubica esta ciudad; aun así, la bomba devastó un tercio de Nagasaki, causando la muerte instantánea de 75,000 de sus 240,000 habitantes, cifra que aumentó a más de 80,000 decesos a finales de 1945, debido a la radiación y las graves heridas de las víctimas.

El Emperador Hirohito de Japón se rindió 6 días después, con lo cual se dio fin a la Segunda Guerra Mundial, a un gran costo.













EL RENACIMIENTO

Hoy en día Nagasaki, literalmente, renació de sus "cenizas" y no sólo se ha convertido en un importante centro portuario, sino en uno de los sitios más visitados de Japón, por turistas de todo el mundo, que recorren con respeto y asombro los monumentos y edificaciones levantados en honor a las víctimas de la bomba.

Por todo Nagasaki se pueden ver monumentos memoriales, en donde se encuentran escritos los nombres de los ***hibakusha*** ("personas bombardeadas"), cuyas listas se van renovando año con año, al incluir los nombres de las víctimas que han fallecido recientemente. A la fecha el número de hibakusha fallecidos ha ascendido a 150,000.

En julio del 2003 se inauguró el Salón Nacional de la Paz en Memoria de las Víctimas de la Bomba Atómica, creación del japonés **Akira Kuryu** y en cuyo interior se encuentran los nombres de los fallecidos en el ataque a Nagasaki.

La devastada Catedral Urakami fue reconstruida en 1959, 14 años después del bombardeo, y en su interior se pueden observar objetos de la época de la gran explosión.

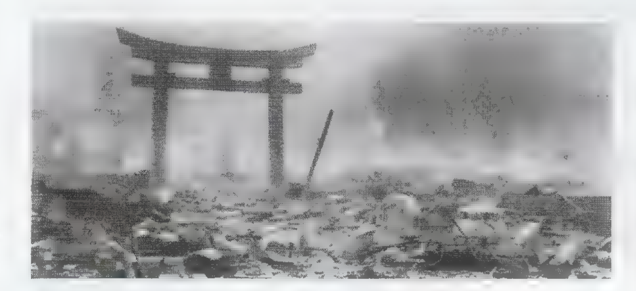
Uno de los sitios más significativos de esta ciudad es el Museo de la Bomba Atómica de Nagasaki, construido en 1945, el mismo año que la bomba cayó sobre la ciudad y remodelado en 1996, con motivo del 50 aniversario del bombardeo. En el interior del museo se pueden observar diversos objetos de esa época, fotos y películas de las ruinas y los sobrevivientes que aún sobrecogen a quienes visitan este lugar.

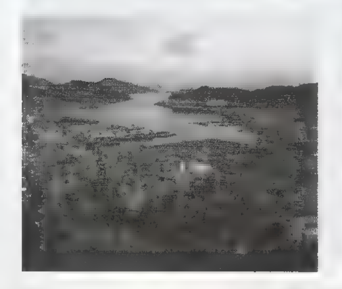
Pero uno de los lugares más visitados es el Parque de la Paz de Nagasaki, creado en 1955, cerca del epicentro de la explosión atómica. Dentro del parque, justo en el lugar donde estalló la bomba, existe un monolito negro con los nombres de las víctimas y una placa en donde se narra este trágico evento.

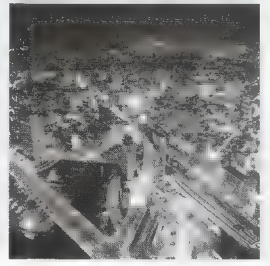


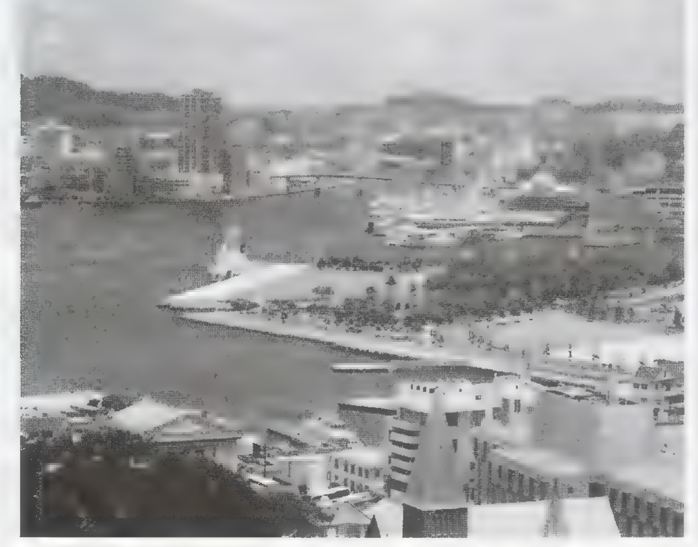
Frente a este monolito se erige una hermosa estatua de 10 metros, creada por el escultor nipón **Seibo Kitamura**, que es un símbolo del deseo de Nagasaki por la paz y a los pies de la cual, año con año, cada 9 de agosto, justo a las 11:02 de la mañana, el Alcalde de la Ciudad de Nagasaki hace una declaración a favor de la paz mundial y la erradicación de las armas de destrucción masiva.

Una declaración que esperamos algún día sea escuchada por los gobiernos de todo el mundo.











Sugar Factory © Artbook Lolita Girls

2

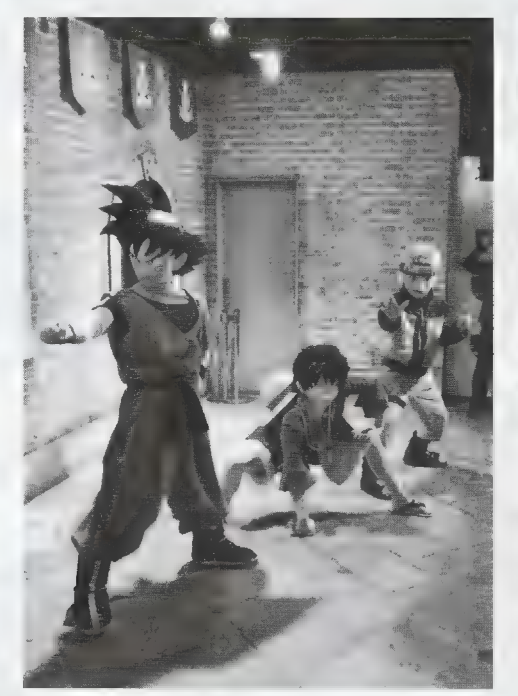
J-WORLD (2DA PARTE)

Por: [illegible]

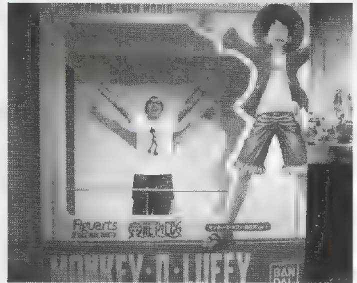
TOCANDO LAS PUERTAS DEL PARAÍSO

Bueno, la última vez nos quedamos en la sala de entrada del J-World Tokyo (sí, ya sé que los dejé picados, pero qué quieren, se me terminó el espacio), así que vamos a usar sabiamente estas líneas para hablar sobre las salas y las diversas actividades que en ellas se encuentran.

Bueno, una vez pasada la primera impresión (la de pagar por la entrada) de la sala de bienvenida, nos encontraremos con diferentes reproducciones alusivas a las series exhibidas, además de muchos juegos de destreza inspirados en las series de ***Weekly Shonen Jump***; el recorrido lo comenzaremos a mano izquierda y nos encontramos con...







ONE PIECE

Esta sala está dedicada a la obra de **Eiichiro Oda**, y en ella encontraremos el carrusel Shiro Mokuba, el cual es una réplica exacta del transporte del mismo nombre, que se encuentra alojado en el Thousand Sunny, en el Dock 1 para ser más específicos. Al continuar nuestro recorrido nos vamos a topar con una búsqueda del tesoro llamada Chopper Quest, en donde básicamente tendremos que rescatar a Luffy siguiendo las pistas que nos proporcione Tony Tony Chopper; el recorrido es completamente interactivo y muy divertido (digo, hacer una búsqueda en compañía de Chopper debe serlo).

Obviamente los mayores no nos podemos quedar atrás y para ello tenemos la atracción de Soldier Dock, en donde montaremos una reproducción del Mini Merry II (por si alguien lo olvidó está en el Dock 2); en esta atracción tenemos que recolectar pistas y para ello usaremos una lámpara especial para detectar los objetos ocultos dentro del recorrido, el cual está basado en la historia de ***One Piece***.

Una vez terminado podemos pasar al Café Mademoiselle, en donde podremos degustar (¡comer, pues!) platillos inspirados en los personajes de ***One Piece***, como: pastel de fresa de Chopper, un plato de arroz con forma de sombrero de paja y marisco, y mucho más.

J-CARNIVAL

Esta sala está dedicada a las exposiciones temporales, y en ella se albergan hasta ocho series de forma simultánea, algunas de ésas hasta el momento son: ***Bleach***, ***Gintama***, ***Prince of Tennis***, ***Kuroko no Basket***, ***Toriko*** y muchas más. El J-Carnival está lleno de atracciones tipo arcadias, ésas en donde tenemos que lograr encestar o derribar figuras, y es en estas atracciones en donde podemos ganar muchos recuerdos de las series. Unos pasos más adelante nos encontraremos con una sala en donde se muestran algunas páginas de los mangas exhibidos en el lugar, además de un muro en donde podemos dejar un dibujo a manera de recuerdo, y en donde me he dado cuenta de que los otakus japoneses son buenos dibujando.





DRAGON BALL

El mundo de ***Dragon Ball*** es relativamente pequeño, ya que sólo tiene dos atracciones, pero hemos de decir que ¡están geniales! La primera es una cabina donde con ayuda de un holograma y captura de movimiento podremos lanzar un "Kame Hame Ha" en compañía de Goku para poder derrotar a Freezer, así que todos esos años entrenando por fin van a rendir sus frutos. La segunda atracción es, en mi humilde opinión, una de las mejores, ya que la Tierra se encuentra amenazada por unos asteroides y necesitamos pedirle a Sheng Long que los desaparezca (¿acaso Goku no los podía destruir?) y para ello debemos ayudar a Goku a reunir las esferas, así que nos embarcaremos en una búsqueda para salvar a la Tierra con ayuda del radar del dragón. Para reunir las esferas debemos superar distintas pruebas relacionadas con la serie, y una vez reunidas nos conducirán a una reproducción de la sala del maestro Karin, en donde debemos "invocar" a Shen Long en una pantalla de casi tres metros de alto.



NARUTO

Y para rematar nuestra visita nos encontraremos a la entrada de la villa de Konoha, en donde nos podremos tomar una foto con el símbolo del "***kuchiyose no jutsu***". La atracción es bastante larga y en ella tenemos que superar diversas pruebas de reflejos y velocidad, además de enfrentarnos a los miembros de Akatsuki en una pelea virtual en donde les tenemos que ganar a base de arrojarles unas pelotas en forma de ***rasengan***; pero eso sí, debemos trabajar en equipo ya que se califica al final del recorrido nuestro trabajo, ¿cómo la ven?

Y ya para terminar tenemos el J-Patisserie, en donde sirven postres inspirados en los personajes de todas las series; pero si lo que tenemos es hambre, podemos pasar directamente al J-World Kitchen, en donde sirven comida temática, como el famoso ***ramen*** de ***Naruto***, por mencionar alguno. Y si nos quedaron algunos yenes en la bolsa podemos terminar de gastarlos en la tienda de recuerdos, que como se imaginarán está repleta de mercancía alusiva.

Creo que ya me extendí demasiado, pero a grandes rasgos esto es un poco de lo que podrán ver en el J-World Tokyo; espero que haya sido de su agrado. ***See Ya!!***





MANGAS INTERRUMPIDOS

Por Nozomi Rodríguez

CUANDO LOS MANGAKAS NO PUEDEN CONTINUAR

A PESAR DE LO QUE MUCHAS VECES SOLEMOS PENSAR, LOS ARTISTAS DEL MANGA TAMBIÉN SON HUMANOS Y, COMO TALES, TAMBIÉN ENFRENTAN LOS MISMOS PROBLEMAS QUE EL RESTO DE NOSOTROS. POR ESTA RAZÓN, HAN EXISTIDO OCASIONES EN LAS QUE UN MANGAKA SE HA VISTO OBLIGADO A ABANDONAR SU TRABAJO POR RAZONES AJENAS A SU VOLUNTAD.

El día de hoy exploraremos las circunstancias que han llevado a algunos autores a pulsar el botón de pausa justo en medio de la plenitud de su talento.

UNA MALA RACHA

La mangaka japonesa, **Katsura Hoshino**, es conocida por dos cosas: en primer lugar, es la afamada y orgullosa autora de una de las series más reconocidas e intrigantes del manga moderno, ***D.Gray-man***; y, en segundo lugar, por no gozar de una buena salud.

La primera muestra de esto se vio cuando, en noviembre de 2005, la autora cayó enferma durante varias semanas, lo cual interrumpió por primera vez la publicación de su famosa obra, la cual había comenzado a serializarse en mayo de 2004 a través de ***Weekly Shonen Jump***. Esta situación se repitió pocos meses después, en febrero de 2006, cuando Hoshino anunció que no podría continuar con el manga debido a una lesión en el cuello.

A pesar de que la serie fue retomada pocos meses después, una nueva desgracia cayó sobre la autora, quien contrajo un extraño virus gastrointestinal en diciembre de ese mismo año, enfermedad que puso su vida en riesgo.

Por si fuera poco, un incidente le provocó lesiones irreparables en la muñeca derecha, lo cual ha hecho que Hoshino no pueda volver a dibujar a la misma velocidad que antes. Por eso, ***D.Gray-man*** fue transferido a la publicación mensual ***Jump SQ*** en 2009, donde sus capítulos se han estado lanzando con espacios de hasta tres o cuatro meses entre cada uno.

LAS SECUELAS DE LAS PRECUELAS

Kazuya Minekura, la autora de la famosa saga de ***Saiyuuki***, también ha sufrido de fuertes problemas de salud que han impactado negativamente su trabajo. Entre los años de 2004 y 2007, la dibujante sufrió de cáncer uterino, lo cual frenó en varias ocasiones la publicación de ***Saiyuuki Gaiden***, la primera precuela de la serie. Afortunadamente, la mangaka salió de la enfermedad y pudo continuar con su trabajo sin mayores problemas.

Sin embargo, en 2010, el cáncer volvió a tomarla por sorpresa, atacando esta vez su mandíbula, lo cual detuvo la publicación de la segunda precuela de la saga, llamada ***Saiyuuki Ibun***. Para la tranquilidad de sus fans, Minekura volvió a vencer sus dolencias y ahora se encuentra trabajando con más ánimos que nunca.

AVENTURA EN SUSPENSO

Yoshihiro Togashi siempre ha sufrido de problemas en la columna vertebral, lo cual le ha provocado intensos dolores a lo largo de su vida. Esto ha provocado que los capítulos de ***Hunter x Hunter***, a partir del año 2005, hayan comenzado a aparecer cada vez con menos frecuencia en las ediciones de la revista ***Weekly Shonen Jump***. De hecho, no se ha vuelto a saber nada de la serie desde el otoño pasado.



En varias ocasiones Togashi se ha disculpado por sus largas ausencias, las mismas que sus fieles fans han perdonado gracias al inigualable talento del autor.

NECESITAMOS TU AMOR

En el año 2000, una fresca y novedosa serie tomó por sorpresa al mundo del manga josei. Se trataba de ***NANA***, una serie que presentaba un diseño de personajes sumamente bello y una historia más que interesante.

Durante más de ocho años, las lectoras adolescentes siguieron fielmente la trama de este manga, hasta que, en enero de 2009, la autora, **Ai Yazawa**, contrajo una rara enfermedad que la envió al hospital por más de un año.

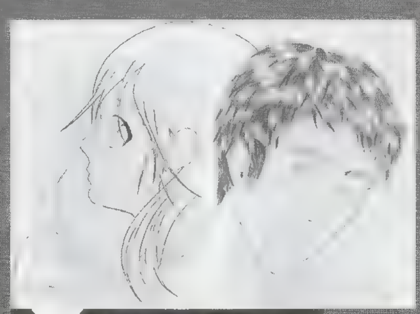
A partir de entonces, seguimos esperando que la mangaka retome su trabajo, pues éste quedó inconcluso y en un punto que dejó a sus fans en medio del suspenso total. El igualmente exitoso anime basado en esta obra también se quedó esperando una segunda temporada, con la cual aún soñamos.

SERENIDAD Y PACIENCIA

Algo que ha caracterizado a los seguidores de todas estas series es la paciencia con la que esperan el regreso de sus historias favoritas. Cuando un mangaka enfrenta una situación difícil, los mensajes de apoyo no se hacen esperar de parte de los fans, lo cual, sin duda, significa mucho para los autores.

EL FUTURO DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN DIBUJARTE SCHOOL

DIBUJARTE SCHOOL



MÓDULO 1 *ROSTROS*
Emilio Antonio Reina Rodríguez

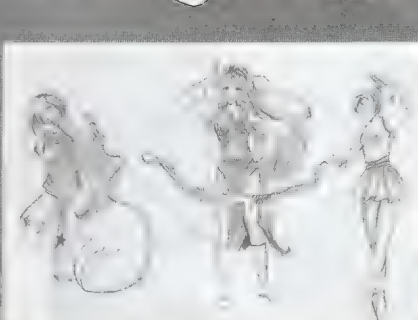
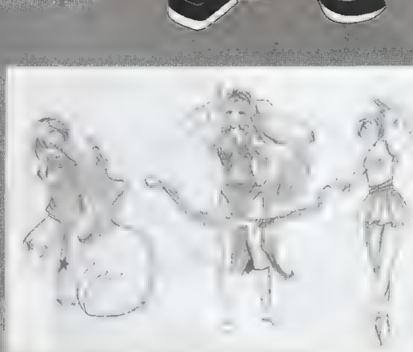



MÓDULO 2 *ANATOMÍA*
David Oliveros Torres

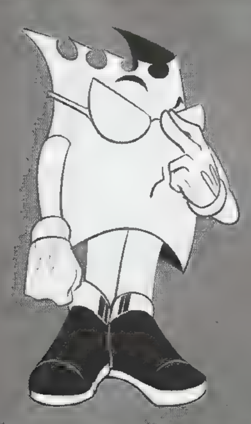


MÓDULO 3 *MANOS Y PIES*
Ángel Manuel Pineda Pérez

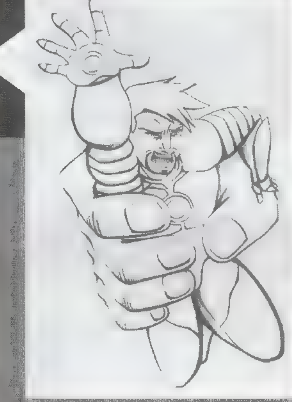
MÓDULO 2 *ANATOMÍA*
Juan Carlos Chávez Montes

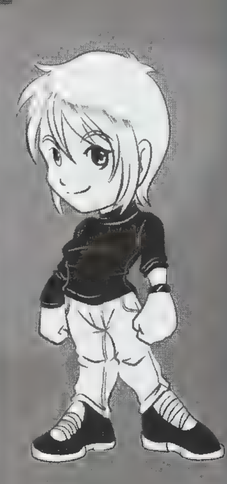
MÓDULO 4 *MOVIMIENTOS*
Dulce Ixchel Martínez Velasco



MÓDULO 5 *VESTUARIO*
Naomi Guerrero Campoy



MÓDULO 7 *EXPRESIONES*
Marisol Valdés López



MÓDULO 7 *EXPRESIONES*
Mario Alberto Cruz Rosas


CONEXIÓN MANGA


CONEXIÓN MANGA
RE-KAN!
© Hinako Seta/Pirrot Plus/2015


カバー



DRAGON BALL SUPER

EL LINAJE SAIYAJIN CONTINÚA

EN NUESTRO UNIVERSO HAY DIOSES QUE HACEN NACER ESTRELLAS Y VIDA, PERO TAMBIÉN HAY DIOSES QUE SE ENCARGAN DE DESTRUIRLAS.

Ro Kaio Shin
Dragon Ball Super

¡Guerreros Z de todo el orbe! Sin lugar a dudas éste es el año de ***Dragon Ball***, y ¿cómo no va a serlo?, si además de haber sido instaurado oficialmente el Día de Goku (9 de mayo), tuvimos la oportunidad de disfrutar de una película sin igual y con récord de ventas en Japón (***La resurrección de Freezer***). Pues bien, para cerrar con broche de oro (¿o debería decir abrir?), el pasado mes de julio tuvimos el honor de ser testigos del regreso de la franquicia cumbre de **Akira Toriyama** —de su puño y letra— después de 18 años de ausencia en la TV, hablo nada más y nada menos que de ***Dragon Ball Super***, la nueva entrega de la franquicia que está enloqueciendo a medio mundo. ¡Acompáñanos en esta aventura a través del universo!



¿LA PAZ MUNDIAL?

Han pasado seis meses desde la derrota de Majin Buu y la Tierra vive una época dorada de paz y tranquilidad. Gracias a la ayuda de las esferas del dragón la población ha olvidado por completo lo acontecido con Buu y ahora tiene como supremo héroe a Mr. Satán.

Muchas cosas han pasado; Gohan y Videl por fin se casaron, Trunks y Goten siguen siendo los traviesos de siempre, Vegeta sigue obsesionado con vencer a Goku pero trata de "adoptar" su rol de esposo y padre –un poco a la fuerza–, y a Goku no le quedó más remedio que ponerse a trabajar –bajo amenaza de Milk–, pues ahora que la paz reina no hay nada más que hacer. . . excepto entrenar.

La paz mundial es algo que Kakaroto encuentra reconfortante y aburrido por igual, pues siempre ansía enfrentar batallas cada vez más difíciles con individuos enormemente poderosos. En sus ratos "libres" no pierde la oportunidad para entrenar y estar en forma pues, como bien dice, debe estar preparado si una nueva amenaza aparece en el horizonte.

Mr. Satán, al ser el "héroe" de la humanidad y el supuesto causante de esta paz, es galardonado con un premio monetario bastante jugoso. Ante los medios de comunicación sigue en su papel de salvador, pero en el fondo sabe quiénes fueron los verdaderos salvadores del planeta Tierra, es por esto que, como un gesto de agradecimiento, Satán va en busca de Goku para entregarle lo que por derecho es suyo: los 100 millones de zeny del "Premio de la Paz". Aunque Goku intenta rechazar el dinero, pues dice que él no fue el único que peleó, Satán le hace ver que él ya es rico y que Vegeta también lo ha rechazado, así que lo justo es que él lo disfrute. A pesar de la negativa inicial, Goten convence a su padre de aceptar el dinero, pues bien dice que si se lo da a su madre ésta lo dejará entrenar, y no hay cosa que Goku desee más en el mundo.

De esta manera Goku le entrega el dinero a Milk y ésta le da permiso de irse a entrenar con el Supremo Kaio del Norte a su planeta.

EL DESPERTAR DEL DIOS DE LA DESTRUCCION

Pero en el universo las cosas son muy diferentes a como se desarrollan en la Tierra. El Kaio del Norte, Kibitoshin y Ro Kaio Shin han percibido algo que los mantiene aterrorizados y en constante preocupación; diversas estrellas alrededor del universo han desaparecido y sólo hay una posible causa ante este suceso: Bills, el dios de la destrucción, ha despertado y no tendrá piedad.

Bills ha despertado después de una siesta de 39 años y al lado de su fiel compañero Wiss se dedica a visitar planetas para destruirlos. Lo único que puede salvar a estas estrellas de perecer es la comida que puedan ofrecer al dios; si es de su total agrado, el planeta se salvará, pero si no, estará destinado a morir.

Bills va de planeta en planeta tratando de recordar el nombre de un poderoso guerrero que, según un sueño premonitorio y la vaticinación del Pez Oráculo, está destinado a pelear de manera formidable contra él. Después de aclarar su mente y recurrir al oráculo, Bills recuerda el nombre del guerrero que busca: el mítico Super Saiyajin Dios.

Aunque nadie ha escuchado hablar de algo así en el universo, Wiss logra ubicar a los últimos saiyajins existentes, Goku, Vegeta y su descendencia; Vegeta y compañía se encuentran en la Tierra, pero el misterioso Goku, quien derrotó al temible Freezer, está en el planeta del Kaio del Norte. Es hora de que Bills visite a este prometedor guerrero y lo enfrente.

¿Qué es lo que sucederá? Si deseas saberlo no te pierdas ni un episodio de ***Dragon Ball Super***, el anime que formará parte de la leyenda.



DRAGON BALL SUPER **TENDRÁ UNA ADAPTACIÓN AL MANGA DE MANO DE AKIRA TORIYAMA EN COLABORACIÓN CON TOYOTARO, QUIEN ANTERIORMENTE DIBUJÓ LA ADAPTACIÓN AL MANGA DEL SPIN-OFF *DRAGON BALL HEROES: VICTORY MISSION*, SEGÚN LO QUE INFORMÓ LA REVISTA *V-JUMP*.**



EL UNIVERSO AL ALCANCE DE TU MANO

Así es, después de 18 años de ausencia y muchos ruegos a ***kamisama***, por fin podemos disfrutar de una nueva saga de ***Dragon Ball***, escrita por el mismísimo Akira Toriyama (recordemos que ***Dragon Ball GT*** no fue obra suya). Esta entrega es una continuación directa de la saga de Majin Buu y, según el mismo autor confirmó, abarcará parte de la historia expuesta en las dos últimas entregas fílmicas de este universo (***La batalla de los dioses*** y ***La resurrección de Freezer***), aunque no es lo único que veremos, y esto lo confirmó el mismo Toriyama mediante un mensaje muy especial publicado en un evento para promocionar la serie.

En esta entrega, los saiyajin que todos admiramos saldrán del planeta y del universo que conocemos, para enfrentarse contra los vecinos del ¡Universo 6! Esto significa que vendrán a nuestro encuentro muchísimos nuevos personajes que harán de esta serie toda una experiencia llena de adrenalina. Imagínense, Goku tendrá la oportunidad de luchar contra guerreros de poderes inimaginables al tiempo que nosotros descubrimos nuevos horizontes. Sin duda, Akira Toriyama decidió regresar en grande y vaya que nosotros estamos ansiosos por saber cuál es el destino de nuestros héroes favoritos.

¿NUEVAS AVENTURAS CON LA CALIDAD DE SIEMPRE?

Según información proporcionada por la filial de Toei en Europa, ***Dragon Ball Super*** tendrá 100 episodios, aunque la sede de Japón aún no ha confirmado este dato. El encargado de dirigir este clásico de clásicos fue **Kimitoshi Chioka**, con el diseño de personajes de **Tadayoshi Yamamuro** y la musicalización de **Norihito Sumitomo**, todo bajo la batuta de Toei Animation y la producción de **Atsushi Kido**, **Naoko Sagawa** y **Osamu Nozaki**.

El encargado de la composición del opening de la serie fue **Kazuya Yoshii**, quien dio vida al tema ***Chozetsu☆Dynamic***, con la letra de **Yukinojo Mori**, mientras que el ending corrió por cuenta de la banda **Good Morning America**, bajo el título ***Hello Hello Hello***.

De momento podemos decir que el ritmo de la historia es algo lento, pero va desentrañando a la perfección la trama, aunque no debemos dudar ni un segundo que, en cuanto menos lo esperemos, seguramente vendrá una vuelta de tuerca y estaremos frente a una historia inimaginable, llena de acción y batallas al por mayor, la cual promete la inclusión de varios personajes nuevos, entre los que se ha destapado a Shanpa —bastante parecido a Bills, por cierto—.

La animación tiene una buena calidad —aunque con sus altibajos—, misma que se combina con el elemento de la nostalgia, presentándonos a los viejos personajes de siempre envueltos en un nuevo brillo y con más ímpetu que nunca para hacer que nuestra adrenalina vaya a tope, al tiempo que nos regala varias sonrisas y carcajadas, cortesía del inigualable humor de Toriyama.

Si son de la generación que creció con ***Dragon Ball***, o están en vías de adentrarse a su universo, no se pueden perder ***Dragon Ball Super***, ¡les aseguró que elevará su ***ki***!



FICHA TÉCNICA

IDEA ORIGINAL: Akira Toriyama
DIRECCIÓN: Kimitoshi Chioka
DISEÑO DE PERSONAJES: Tadayoshi Yamamuro
MUSICALIZACIÓN: Norihito Sumitomo
PRODUCCIÓN: Atsushi Kido, Naoko Sagawa, Osamu Nozaki
ESTUDIO: Toei Animation

SEIYUUS:

SON GOKU: Masako Nozawa
SON GOHAN: Masako Nozawa
SON GOTEN: Masako Nozawa
VEGETA: Ryo Horikawa
BULMA: Hiromi Tsuru
TRUNKS: Takeshi Kusao
KRILLIN: Mayumi Tanaka
PICCOLO: Toshio Furukawa
MILK: Naoko Watanabe
VIDEL: Yuko Minaguchi
MR. SATÁN: Unshou Ishizuka
MAJIN BUU: Kozo Shioya
BILLS: Kouichi Yamadera
WISS: Masakazu Morita
NARRADOR: Jouji Yanami

Kill Me, Heal Me

Por Paulina Olvera

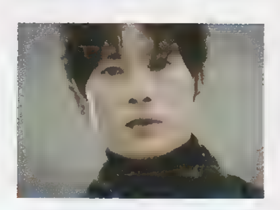


DOS POR UNO

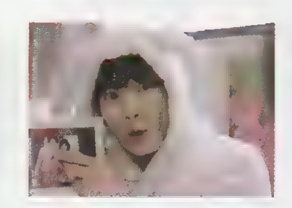














Una historia familiar

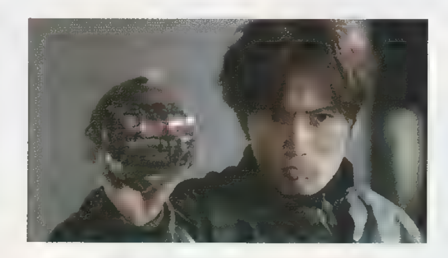
Cha Do Hyun, interpretado por **Ji Sung**, después de muchos traumas vividos y que amenazaron su existencia en este planeta, sufre de un trastorno de personalidad múltiple. Él no se da por vencido e intenta hacer su vida normal con la ayuda de Oh Ri Jin, interpretada por **Hwang Jung Eum**, una residente de primer año en psiquiatría. Sin embargo, una batalla épica comenzará: las siete personas que Cha Do Hyun ha creado en su mente como método de escape pelearán para definir quién tomará el control de su mente.

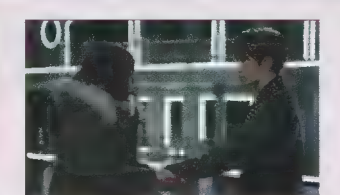
Oh Ri On, interpretado por el actor **Park Seo Joon**, es el hermano gemelo de Oh Ri Jin. El gemelo es un escritor famoso y fantástico, para todo el mundo es un desempleado más que no tiene preocupación alguna pero nadie, excepto su editor, sabe que bajo el seudónimo de "Omega", está decidido a descubrir los secretos e historias de Oh Ri Jin sobre su personalidad, secretos que plasma en sus libros y que de alguna manera involucran a Cha Do Hyun, su familia y un incidente del pasado… Sorpresivamente, nace una empatía por él en su lugar.

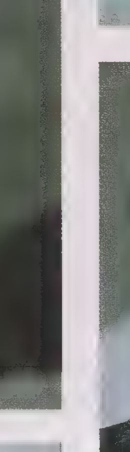
Kill Me, Heal Me es un drama de género romántico, médico y cómico que consta de 20 episodios y fue transmitido por la cadena MBC del 7 de enero al 12 de marzo de este año.

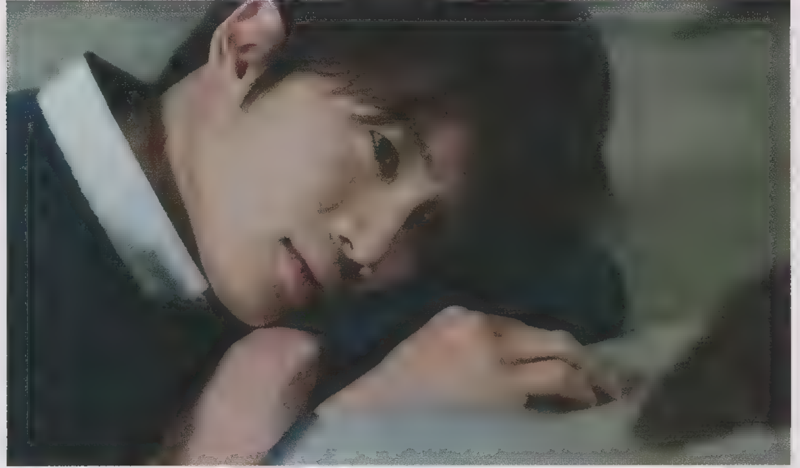


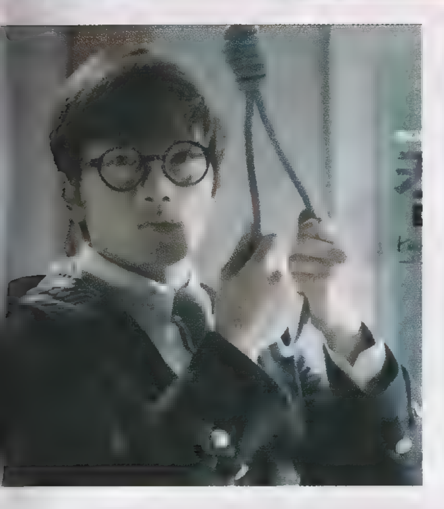











Datos...

Un dato curioso es que la escritora **Jin Soo Wan** recibió, directo de Estados Unidos, una carta conmovedora de una fan. La fan comienza diciendo que se encontró con este drama mientras navegaba por internet y como psicóloga con experiencia en neuropsicología comenta que "fue imposible no involucrarse emocionalmente". La fan continuó felicitando y agradeciendo a la escritora por haber representado dentro de los límites de la ficción el Trastorno de Identidad Disociativo. La carta finaliza pidiéndole que comunique a los actores principales Ji Sung y Hwang Jung Eum su gratitud y su entrada en otra dimensión de la actuación.

Este drama es fantástico y mantiene al espectador entusiasmado, y no es para menos, algunos de los capítulos se engalanan con la aparición del grupo **Lu:kus**, que interpreta a otro grupo: "Rocking". También en el episodio 20, aparece **Kwon Yuri** de **SNSD Girl's Generation** y múltiples menciones a más grupos de K-pop; por ejemplo, en el episodio 2 aparece en una de las pantallas **BTS** con su tema ***Danger*** y nombran a **Baekhyun** de **EXO**.

Otra personalidad que engalana el drama es la cantante **Kan Mi Youn**, que hace una pequeñita aparición en el primer episodio, actuando como una chica que es rechazada por el protagonista del drama, a quien después de eso no le va muy bien.

Las canciones que aparecen a lo largo del drama pueden llegar a sorprender al espectador, como en el episodio 13, donde se puede escuchar a **Richie Ray** y **Bobby Cruz**, intérpretes del género musical salsa de Puerto Rico, con su canción ***Si te contara***.

El soundtrack original del drama hace volar. La canción ***Auditory Hallucination*** (OST Parte 1, ***Alucinaciones auditivas*** en español), que es una de las mejores de todo el drama, hace especial referencia a un trastorno mental en donde la persona que lo sufre escucha ruidos o voces que en realidad no ocurren ni existen, esto pasa debido a ciertos traumas angustiosos que ha pasado la persona.

En poquísimas palabras, este drama te atrapará. Aunque el tema no es algo nuevo, la manera de abarcarlo es un tanto diferente y con otros toques. Sin duda un drama que vale la pena ver... ¡Magnífico!

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: drama
PAÍS DE ORIGEN: Corea del Sur
IDIOMA: Coreano
EPISODIOS: 20
PRODUCTOR EJECUTIVO: Han Hee
EMPRESAS PRODUCTORAS: Pan Entertainment, Huace Media
DIRECCIÓN: Kim Jin Man, Kim Dae Jin
EMISORA: MBC
PRIMERA EMISIÓN: 7 de enero de 2015
ÚLTIMA EMISIÓN: 2 de marzo de 2015

REPARTO:

CHA DO HYUN: Ji Sung
OH RI JIN: Hwang Jung Eum
OH RI ON: Park Seo Joon
CHA KI JOON: Oh Min Seok
HAN CHAE YEON: Kim Yoo Ri

Pretty X Cation 2

Por Nozomu Rodríguez

El amor está en el aire



El 24 de abril pasado, la compañía japonesa de software, Hibiki Works, volvió a sorprender positivamente a propios y extraños con su más reciente creación. Se trata de una nueva aventura, llena de pasión y romance, con un encantador escenario como telón de fondo y cuatro bellas chicas como protagonistas.

Desde el día de su lanzamiento, nadie ha dejado de hablar de esta maravillosa novela gráfica, titulada ***Pretty x Cation 2***, el más nuevo miembro de esta gran familia de videojuegos exclusivamente para adultos, la cual vio la luz por primera vez en el año de 2011. No perdamos ni un segundo más y sumerjámonos en esta hermosa historia.

Valiosos recuerdos

El mes de junio de 2011 marcó el inicio de una memorable saga de novelas visuales con el lanzamiento de ***Lovely x Cation***, el primer juego de una serie que cosecharía grandes éxitos por doquier. Se trataba de un simulador de citas para la plataforma de Microsoft Windows, el cual contaba la historia de un joven tímido e introvertido que decidió darle un giro a su vida y buscar el amor entre sus compañeras de clases.

Aunque este juego no tuvo mucho éxito que digamos, la secuela, llamada (ingeniosamente) ***Lovely x Cation 2***, lanzado dos años después del primero, logró llamar la atención de lo que ahora es una de las bases de fans más fieles de todo el mundo de las novelas visuales.

Ya en 2014, un spin-off de la serie original llegó para tocar los corazones de todos los aficionados a este género. Se trataba de la primera edición de ***Pretty x Cation***, la cual presentaba unas gráficas mejoradas y un sistema de juego súper divertido, por no mencionar las sobresalientes actuaciones de voz.

Todo esto hizo que los fans quedaran con ganas de una nueva historia. Su deseo se cumplió en la primavera de este año, cuando Hibiki Works presentó la esperada secuela de esta saga. Así fue como nació nuestro juego de hoy, ***Pretty x Cation 2***.

Un nuevo comienzo

La historia de este juego es tan simple como hermosa. El jugador toma el papel de un estudiante de preparatoria que se muda a un pequeño pueblo en la provincia. Su nuevo hogar está rodeado, por todas partes, de impresionantes bellezas naturales: bosques, lagos y montañas. Pero, por supuesto, la hermosura de estos paisajes no se compara con la de las chicas que, a partir de su llegada, acompañarán a nuestro héroe en su nueva vida en el campo.

Del protagonista no sabemos demasiado, pues, al iniciar la aventura, solamente se nos dice que la razón de su mudanza es que sus padres han sido contratados en una empresa con una sucursal en ese pueblo. Sin embargo, ellos se encuentran en un larguísimo viaje de negocios en el extranjero, por lo cual el tímido estudiante puede vivir a sus anchas en un bonito apartamento.

Al tratarse de un simulador de citas, ya te imaginarás que el objetivo del juego es encontrar el amor al lado de alguna de las bellas mujeres que protagonizan la trama. Por supuesto, en este paradisiaco lugar, las oportunidades para el romance abundan y, con chicas tan encantadoras, es difícil no enamorarse.

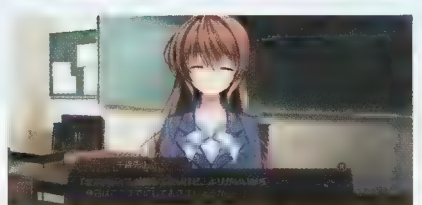












Chicas lindas, muy lindas

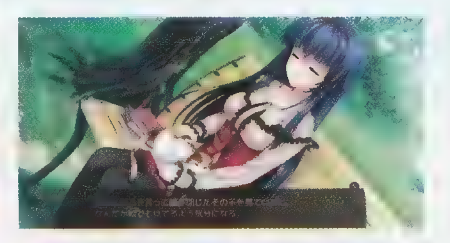
La escuela es uno de los mejores lugares para hallar el amor y, ¿cómo no?, si la preparatoria a la que el protagonista acude está plagada de lindas y encantadoras chicas. Para empezar, está Honami, una niña súper divertida, amable y risueña, quien se sienta al lado de nuestro héroe en clase. Por otra parte se encuentra Azusa, una alumna de primer año que no se caracteriza por ser la más extrovertida de todas, por el contrario, su timidez la hace ser uno de los personajes más interesantes de esta historia.

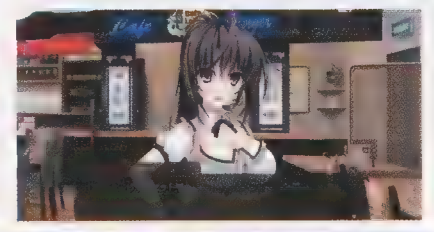
Claro que, si te consideras un experto en el arte de la seducción, también puedes intentar algo con Chitose, la profesora de tu grupo, una mujer mayor y con más experiencia. Por otra parte, si consideras que la escuela y el romance no se llevan, bien puedes tratar de conquistar a Suzuka, la guapa encargada del Café Lakeside, donde el protagonista también trabaja.

¡Cuánta belleza!

Los creadores de ***Pretty x Cation*** cuidaron cada uno de los detalles para que tu experiencia con este juego sea la mejor. Es por eso que incorporaron, en la versión final, una nueva tecnología, llamada ***E-Mote***, la cual permite animaciones más fluidas y realistas para tu disfrute. Pero, ¡espera!, antes de que le eches un vistazo a este gran título, debemos recordarte que es sólo para mayores de edad.









El J-pop ha sido uno de los géneros más populares en Asia desde hace mucho tiempo. Logró expandirse a nivel mundial gracias a la vanguardia de la música, su *look* y por ser parte indispensable del anime. Durante años, la J-music fue la referencia asiática, pero desde hace ya algunos años, se ha visto mermada por el arrollador pasado del K-pop. Aun así, no ha perdido dominio y sigue generando grandes *idols* en todas sus modalidades.

El día de hoy, en nuestra bonita sección de música, hablaremos de un dúo de chicas que ha ganado mucha popularidad gracias a su talento y al misterioso concepto que las envuelve.

ClariS es un dúo bajo el género J-pop, integrado por dos ***schoolgirls***: **Alice** y **Clara** (ambos seudónimos), originarias de Hokkaido.











ÉXITO INMEDIATO

Alice y Clara comenzaron su carrera a finales de 2009, haciendo ***covers*** y subiendo sus videos a la plataforma de videos ***Nico Nico***, bajo el nombre "Alice Clara". Su popularidad creció tanto y a la gente le gustó tanto su voz que Sony Music Entertainment Japan buscó su talento y finalmente, en el 2010, firmaron contrato, por lo que tuvieron una amplia participación en la revista de música ***Liz Ani!***, propiedad de la trasnacional.

En octubre de 2010 lanzaron su primer sencillo original ***Irony***, que tuvo bastante éxito en los charts de música y fue elegido como opening del anime ***Ore no Imoto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai***. Para el siguiente año lanzaron ***Connect***, cuyo éxito la llevó a ser el opening del afamado anime ***Puella Magi Madoka Magica***. Posteriormente sacaron ***Nexus*** para el videojuego ***Ore no Imoto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai Portable ga Tsuzuku Wake ga Nai***. Después lanzaron ***Naisho no Hanashi***, que sirvió como ending del anime ***Nisemonogatari***.

En el 2012 por fin sacaron su álbum debut ***Birthday***, que contó con tres ediciones. Gracias a ese enorme éxito, las ofertas para seguir en la industria del anime continuaron, así que a partir de ahí siguieron en la franquicia de ***Puella Magi Madoka Magica***: interpretaron los opening de las tres primeras películas (***Hajimari no Monogatari***, ***Eien no Monogatari*** y ***Hangyaku no Monogatari***); después participaron en los openings de ***Moyashimon Returns***, ***Nisekoi***, y la segunda temporada de ***Ore no Imoto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai***.

Para el 2014 una noticia conmocionó a los fans, pues Alice anunciaba su salida del grupo, para poder concentrarse 100% en sus estudios, así que después de que su segundo álbum ***PARTY TIME*** fuera lanzado, Alice se despidió. Clara dijo que el grupo no desaparecería y la agencia presentó a **Karen**, una chica con el mismo perfil, como la nueva integrante. Para darle la bienvenida, lanzaron la canción ***Sky Clear***.

El primer trabajo oficial de Karen como parte de ClariS fue el ending del anime ***Tsukimonogatari***, ***Border***. Su primera presentación oficial fue en enero de este año, durante el "LisAni Live-5 Music Festival", junto a grandes idols japoneses como **Kalafina**, **KOTOKO**, **Zaq**, **FripSide**, **Suzuko Mimori** y **LiSA**.

MISTERIO: LA BASE DE SU CONCEPTO

El concepto que han manejado es muy interesante: no conocemos el rostro de ninguna de las chicas, pues han declarado que no quieren sentirse acosadas cuando vayan a la escuela o algún otro lugar, así que para tener un "cuerpo físico" han mostrado una serie de ilustraciones tipo moe, es así como los fans pueden saber quién es quién: Alice siempre lleva detalles color azul y algún sol en su vestuario; Clara, detalles color rosa y una luna.

En enero del 2014, durante el "2014 New Year's Festival Hajimari no Yokan" en Tokio, ClariS tuvo su primera aparición en vivo, pero ¿cómo? ¡Fácil! Sólo se vieron sus siluetas. Cabe resaltar que los boletos para su presentación se vendieron en su totalidad.

Es una pena que Alice haya dejado el dueto, pero sabemos que su decisión fue la mejor, ahora habrá que esperar por el éxito de la nueva integrante, Karen.





Las mascotas en Japón

¿QUIÉN DEPENDE DE QUIÉN?

Por Sunako Ye-Seul

JAPÓN ES UN PARAÍSO PARA LAS MASCOTAS. LAS MASCOTAS SON MUY AMADAS EN JAPÓN Y LOS NIPONES LOS CONSIDERAN PARTE DE SU FAMILIA. TANTO QUE, SIN SER EXAGERADA, EN ALGUNOS CASOS LA MASCOTA TIENE UN LUGAR MÁS IMPORTANTE EN EL NÚCLEO FAMILIAR QUE UN NIÑO. TAL COMO HE ESCUCHADO ALGUNAS VECES DE BOCA DE JAPONESES: PARA ELLOS LAS MASCOTAS NO SON ANIMALES, SINO HUMANOS.



El descenso en el nivel de natalidad parece estar relacionado con este amor por las mascotas, pues las parejas apuestan por la adquisición de alguna sobre la paternidad. Otro hecho importante es que aproximadamente un tercio de la población en Japón vive sola, por lo que ha optado por tener como única compañía a algún animalito.

AMOR Y RESPONSABILIDAD

El tener una mascota en Japón es visto como algo de suma importancia y se le considera como un verdadero y enorme compromiso, por lo que hay un gran control respecto a esto.

Si bien a los japoneses les encantan los animales, las extenuantes horas de trabajo y el reducido tamaño de las casas no les hace fácil tomar la decisión de adoptar alguna mascota, además del costo que implica su mantenimiento. En Tokio es donde puede verse este aspecto muy marcado, pues, si se decide tenerla, a causa de la reducida área de las casas, la gran mayoría de estos animalitos no exceden el tamaño de un perrito chihuahua.

Es por esto que, debido a que debe considerarse bien y la dificultad que implica tomar la decisión de tener una mascota en casa, en la mayoría de las escuelas primarias se mantienen a pequeños animales bajo la idea de que los niños crecen de buen corazón si cuidan algún animal pequeño.

LOS FAVORITOS: PERROS Y GATOS

Entre las mascotas que son atractivas para los nipones están los hámsters, conejos, cerditos y hurones; de forma similar, actualmente, son pocas las personas que tienen aves, y son preferibles los reptiles a éstas; sin embargo, sin duda, son los perros y los gatos quienes ocupan la preferencia de los japoneses.

Para empezar con los canes, en Japón no existen perros callejeros. Si bien en un inicio, en este país los perros cumplían la función de proteger las casas, ésta ha sido sustituida en su totalidad para convertirlos en parte de la familia, por lo que es prácticamente imposible que sean abandonados.

Actualmente, este gran contraste puede ser impresionante en hechos como el ver en las calles a los nipones paseando a sus perros sobre carriolas especiales para ellos (que, por experiencia, en un inicio puede hacer que pensemos que es un bebé quien está ahí). Las personas que tienen perro acostumbran sacarlos a pasear especialmente temprano en las mañanas o en las noches, por lo que no es común verlos en las calles a lo largo del día y la tarde. En estos paseos también se demuestra no sólo el amor, sino la responsabilidad, pues la gente lleva siempre bolsas para recoger los excrementos de sus perritos, así que es imposible ver alguna de sus "gracias" en las calles, además de que los amos también cargan con una botella de agua para limpiar la orina en el asfalto.

Los gatos, por su parte, son las mascotas más queridas en Japón y se les suele dar un trato muy especial. Debido al carácter vagabundo de estos animalitos, contrario al caso de los perros, es muy común verlos por las noches en las calles niponas.











CAFETERÍAS Y RENTAS DE MASCOTAS

Como ya vimos, la gran mayoría de los nipones selecciona no tener mascota debido a los problemas de tiempo y espacio; sin embargo, el amor por los animales hace que los nipones opten por la creación de cafés para y de animales.

Si bien lo común es ver que existen muchos restaurantes o cafeterías donde las mascotas pueden entrar, hay otro tipo de cafeterías temáticas donde los animales (usualmente gatos, conejos, reptiles, y últimamente, búhos y cabras) son el motivo principal por el que la gente va. En estas cafeterías se cobra por el tiempo que permanezcas aquí (precio que va desde los 800 yenes, o sea, unos 100 pesos mexicanos por hora), al que se agrega el costo de lo que consumas. Estas cafeterías suelen cumplir con estrictas normas para asegurar el bienestar, tanto de los clientes, como de los animales, además de obtener una licencia y deber verificar las exigentes regulaciones de la Ley de Tratamiento y Protección de Animales. Además, no sólo los establecimientos, sino los clientes también deben mantener las reglas del local, las cuales básicamente dictan que deben lavarse las manos antes de tocar a los animales y éstos no deben ser molestados en exceso (especialmente, por los niños pequeños). Estos cafés, además de actuar como negocio, tratan de concientizar a los clientes de los problemas de abandono y maltrato a los animales.

Otra opción para los solitarios con deseos de tener un compañero de cuatro patas, que hasta ahora no he presenciado pero que sé que existe, es el "alquiler" de perros, cuyo precio ronda aproximadamente los 2,500 yenes por hora (más o menos, unos 300 pesos mexicanos). Si bien ha habido quejas respecto a este trato excesivo con los animales por parte de negocios como éste, también es cierto que se cumplen las severas normas establecidas por las leyes, por lo que no se les puede acusar de nada y han logrado mantenerse.







¿TRATO HUMANITARIO O TRATO HUMANO?

El buen trato que se les da a los animales en Japón incluye la aromaterapia, masajes, peluquería, pedicura y moda (vestir a las mascotas es algo común en Tokio), además de alojamiento en hoteles exclusivos. Asimismo, las empresas de seguros ya manejan cobertura para las mascotas, así como de sus cuidados y medicamentos, que incluyen tratamientos avanzados y, por supuesto, demasiado costosos.

En Japón se humaniza a las mascotas, lo cual se ha visto reflejado en el promedio de vida de éstas, el cual ha aumentado considerablemente en los últimos años. A pesar de esto, no hay que perder de vista que el tener una mascota, ya sea en Japón o en cualquier otra parte del mundo, conlleva una gran responsabilidad.

El importante cambio demográfico nipón está creando un espacio emocional que es cubierto por las mascotas, que, en la mayor parte de los casos, se ha estado convirtiendo en una inversión de la relación dueño-mascota.









BUZÓN

Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com

Oye Goji, ¿qué podría regalarle a mi mamá en su cumpleaños? *—¡Ah! Pues podrías regalarle una colección de anime hentai, una almohada con la figura de Nami o. . .* —¿Cómo le voy a regalar a mi mamá cosas hentai, tarado? *—Bueno, si ella no las quiere me las puedes regalar a mí...* —¡Uf! Yo tengo la culpa por preguntar. ¡Mejor vamos con las cartas!



ILUSTRACIÓN EDGAR MANJARREZ



GLORIA CHÁVEZ DUARTE

SOY LUNA.

Bueno, en realidad me llamo Gloria "Soleyba" Chávez. Sólo quiero decir que amo a más no poder *Conexión Manga*, a tal grado que me peleo por conseguirla, aunque en San Luis Potosí es casi más complicado de encontrar que en Monterrey. Me agrada mucho cómo Goji sufre abusos de ti Angel, no paro de reírme cada que leo su sección. Me gustaría sugerir una sección de juegos de app. En fin, Angel, no golpees tanto a Goji que lo vas a matar algún día y un gran saludo desde San Luis Potosí.



RE: SOY LUNA

—Gloria-chan, gracias por compadecer al pobre de mí, tú si entiendes lo que sufro por la abusiva Angel. . . —¡Oye! ¡No me hagas ver como la "mala", dragón! Amiga Gloria, sé que es complicado conseguir nuestra revista, pero espero que sea broma eso de que te peleas por ella. *—¿Y lo dice la "Señorita Violencia"?* —¡ZOCK! *—¡Aaay!* —Para que no digas que soy violenta. *—¿Qué no leíste la sugerencia de Gloria de que ya no me golpees tanto?* —¡Ah, sí? Yo no leí nada. *—¡Buaa!* —Je. Sayonara Gloria-chan.



LUIS ENRIQUE SANTIAGO JIMÉNEZ

KONICHIWA TOMODACHIS

Me llamo Luis Enrique y mi alias es Len. Soy un lector reciente, ya que empecé a adquirirla desde la edición 292 que habló de la segunda temporada de *Fairy Tail* y me gustaría si pudieran hablar de dos cosas en el siguiente número. La primera: me gustaría que hablaran de *Naruto*, ahora que su manga culminó el 2 de noviembre. La segunda: que hablaran de un MMORPG que se llama *Brave Frontier.* Adiós.



RE: KONICHIWA TOMODACHIS

—Nakama Luis Enrique, me alegra que te gustara nuestra reseña sobre *Fairy Tail 2*. . . *—¡Ja! La neta es que el buen Luisito compró el número 292 para ver las imágenes de Lucy y Erza.* —¡Oye! No todos son tan pervertidos como tú, dragón. *—¿Tan? ¿O sea que también consideras pervertido a Luisito?* —¡No! Yo sólo decía. . . Ejemn, Luis-kun, buscaremos más información sobre *Brave Frontier* y *Naruto*. *—¡Uf! Ya acéptalo cuate Luis. . . ¡Naruto "murió"!* —Igual que tú si no te callas, menso. *—¡Gulp!* —Sayonara, Luis-kun y sigue en contacto.



MARIANA GONZÁLEZ

HOLA AMIGOS

Me llamo Mariana y sigo su revista desde hace muchísimo tiempo. Qué bueno que siguen saliendo en formato físico, porque soy de la generación antigua, de las que prefieren tener el papel en las manos, sentirlo y eso. Me gusta mucho su revista ya que habla de todo tipo de anime y gracias a ella empecé a ver animes que jamás hubiera visto sin haberlo leído en la revista. Gracias a ello ya llevo 150 animes. Me gustaría mandar un saludo a mis amigas Esme, Ary y Xiady. PD: me encantaría que Angel hiciera un cosplay de idol y que Goji dejara sus perversiones, ja, es broma.



RE: HOLA AMIGOS

—¡Marianita-chan, tú si eres de las mías! A mí también me gusta sentir el papel de las publicaciones en mis manos, sobre todo si son mangas hentai y. . . —¡Y creo que ya entendimos tu punto, Goji! Mariana-chan, muchas gracias por tus sugerencias para mi cosplay y le mando saludos a tus amigas Ary, Esme, y Xiady. . . *—Oye Marianita, mándame los mails de tus "amiguis", ¿sí?* —¿No te dijo Mariana-chan que dejaras de ser un pervertido? *—Sí, pero no hago caso de "malos consejos", juar.* —¡Jumn! Bueno, bye, bye Mariana-chan.



JUAN ARMANDO GÓMEZ BADILLO

¡OHAYO TOMODACHIS!

Me llamo Juan Armando, mi alias es "lo Azakura" y elegí este nombre porque soy mega fan de *Shaman King*, he visto ya toda la serie y me fascinó. Para que sepan, soy un otaku de 25 años que me fascina el anime. Mis animes favoritos son: *Dragon Ball*, *Naruto*, *One Piece*, *Hellsing* y *Rosario + Vampire*. Ojalá me hicieran el favor de hablar un poco sobre *Shaman King* en sus próximas revistas ¡onegai, onegai! Les mando saludos Angel y Goji. Nakamas, Matta ne!



RE: ¡OHAYO TOMODACHIS!

¿Sabes que hace mucho que alguien no nos pedía hablar de *Shaman King*, tomodachi Juan Armando? *—¿Será porque es un anime "viejito" que ya nadie recuerda, Angel? Juar.* —Mira quién habla de "viejo", dragón "reliquia". *—Grrr.* —Je, nakama Juan Armando, me alegra que a tus 25 años seas todo un otaku y... *—Y sólo por eso te perdonamos que te apodes lo Azakura, jiar.* —¡ZOPAS! *—¡Aaargh!* —Matta ne, Juan Armando. Y recuerda. ¡Otaku por siempre!

Sayonara amigos, y no olviden visitar la página de Facebook de ***Conexión Manga Oficial*** para ver los comentarios de Angel Princess y Goji.